

PC • Playstation • Dreamcast • Nintendo
2,97€
sólo 495 Pts.
Mega Games
CD ROM Incluido
PORTUGAL 500 ESC (CONT)
Pág. 66
Concurso
Regalamos 5 juegos
Además camisas vaqueras, mochilas y pósters
Slave Zero
Robot gigante busca novia
Messiah
Evaluación:
• Tomb Raider IV • Indiana Jones y la Máquina Infernal
• Pokemon Stadium 2 • Toy Story 2 • Donkey Kong 64
• Planescape Torment
• Supreme Snowboarding
• SW: Pit Droids • Half-Life Opposing Force • Medievil 2
• Ergheiz • Grandia • M. Football 2000 • Radical Drive
• Tonic Trouble • No Fear Down Hill Mountain Biking
• Tarzan • Space Debris
• Destrega • Dune 2000 • 40 Winks • Soul Calibur • House of the Dead 2 • Sega Rally 2
• TrickStyle • Dinamite Cop
• Command & Conquer • Hot Wheels • Tiger Woods 2000
• Starcraft • Shadow Man
Reportajes:
El terror llama a tu puerta
Gambazos de película
Avances:
• Messiah • Test Drive 6 • Collin Mc Rae Rally 2 • Resident Evil 3
• Zelda MOM • Nox • Icewind Dale • MDK 2 • Diablo 2
• Hellfire • A sangre fría
• Parasite Eve 2 • Perfect Da
• Armorines • GT2
MegaTrucos
• Homeworld, tácticas multijugador
• Trucos para todas las plataformas
El rincón del curioso
• Para los espíritus más inquietos
TOY STORY 2
8 413042 087083 00001
Prensa Técnica
Especial : Todos los secretos de Toy Story 2, el juego y la película

Tenemos **todo** lo que **buscas**

Prens@ Técnic@ de publicaciones y libros

¡Más de 350.000 lectores cada mes!

- **Prensa Técnica te ofrece los últimos avances y novedades del mundo de la informática a través de sus publicaciones.**
- **Internet, Linux, Diseño digital, Programación, Juegos... una oferta variadísima que cubre todo lo que necesitas para estar al día.**
- **Tenemos revistas para todos los públicos, ya seas principiante o avanzado, Prensa Técnica tiene la solución a tus problemas.**

LA REVISTA QUE TE DA MÁS
MÁS PC, la revista informática para todos los públicos, con toda la información y actualidad en hardware, software, Internet, diseño, Linux, programación, videojuegos, multimedia, etc.
Pc
Incluye CD-Rom y libro técnico



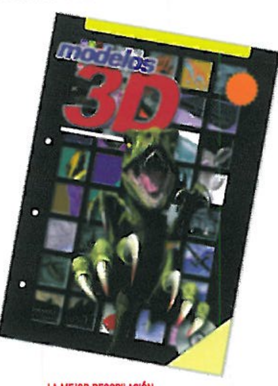
TU ORDENADOR AL DÍA
CD DRIVER es una revista imprescindible para el mantenimiento de tu PC. Con ella, el usuario informático tendrá a mano todos los drivers del mercado y estupendos artículos sobre la utilización e instalación de los componentes del PC.
Pc
Bimestral *Incluye 2 CD-Roms*



TU GUÍA PARA LA RED
INTERNET Y NEGOCIOS se introduce en los recovecos de la Red mostrándole información rigurosa sobre aspectos técnicos, análisis de webs y herramientas. Incluye CD-Rom con navegadores, utilidades de correo, chat, etc.
Pc • Mac
Incluye CD-Rom



LA MÁS VENDIDA DE EUROPA
ELECTRÓNICA PRÁCTICA ACTUAL es la edición en castellano de la revista de electrónica más vendida de Europa. Contenidos prácticos de electrónica e informática con noticias, Internet y los montajes más ingeniosos.
Pc
Incluye CD-Rom



LA MEJOR RECOPILACIÓN
MODELOS 3D es la revista que te proporciona todos los modelos y texturas que necesitas sin tener que perder el tiempo buscándolas. Incluye modelos, texturas y demos de los programas 3D más utilizados.
Pc • Mac
Bimestral *Incluye CD-Rom*





PURO JAVA PARA TODOS
JAVA MAGAZINE es una nueva revista que te sorprenderá, adentrándote en los secretos de este lenguaje de programación y las técnicas más usadas del momento. Todo a un mundo a tu alcance de la mano del apasionante Java
Pc
Incluye CD-Rom





CREAR ESTÁ EN TUS MANOS
3D WORLD está especializada en infografía y en general las 3D. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.
Pc • Mac
Incluye CD-Rom



LA NUEVA ERA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE
FOTO ACTUAL Y ARTE DIGITAL, revista para profesionales y aficionados al diseño, maquetación y retoque fotográfico. La mejor forma de conocer toda la teoría y la práctica sobre las técnicas más utilizadas del momento.
Pc • Mac
Incluye CD-Rom



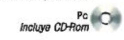
JUGANDO DURO
N-ZONE te informa de todas las novedades del sistema Nintendo. De la consola Nintendo 64, Game Boy y Game Boy Color. Es la primera revista en informar sobre las novedades y los juegos que están por salir al mercado.



NUNCA DEJES DE JUGAR
ZONA PSX STATION encuentra una nueva dimensión para tu Playstation con una revista llena de originales secciones, objetiva y con un diseño que da a las imágenes la importancia que se merecen.
Incluye suplemento Xtreme PSX



HAZ TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS
DIV MANÍA es la primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos, abarcando todos los aspectos del desarrollo. Incluye CD-Rom con tres juegos programados por los lectores y demos de juegos profesionales.
Pc
Bimestral *Incluye CD-Rom*





POR Y PARA PROGRAMADORES
PROGRAMACIÓN ACTUAL te pone al día del mundo del desarrollo gracias a sus secciones principales dedicadas a la programación gráfica, Internet y sus lenguajes, desarrollo empresarial y nuevas tecnologías.
Pc
Incluye CD-Rom



LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA
WINDOWS NT ACTUAL está destinada a profesionales del mundo NT. El modo más fácil para estar al día y conocer el entorno NT así como sus aplicaciones.
Pc
Incluye CD-Rom



LA MÁS VENDIDA DEL MUNDO
LINUX JOURNAL es la edición en nuestro país de la publicación más prestigiosa del mundo GNU/Linux. Entrevistas, actualidad y buenos artículos se dan cita en una auténtica "BIBLIA" sobre este sistema operativo.



LO MEJOR, AHORA EN CASTELLANO
LINUX ACTUAL es la primera revista en castellano dedicada al GNU/Linux el sistema operativo de moda. Incluye artículos dedicados a todas sus áreas y un CD-Rom con las mejores distribuciones y novedades del momento.
Pc
Bimestral *Incluye CD-Rom*



PENSADA PARA PRINCIPIANTES
SÓLO LINUX es la mejor revista en castellano para el usuario principiante en el mundo GNU/Linux. En ella encuentra toda la información en forma de artículos de nivel básico. Incluye un CD-Rom con la distribución más fácil de instalar del momento.
Pc
Bimestral *Incluye CD-Rom*

Edita **PRENSA TÉCNICA** de libros y publicaciones • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2. • 28037 Madrid • Tf: 91 3.04.06.22 • Fax: 91 3.04.17.97 • http://www.prensatecnica.com



Prens@ Técnic@

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador de redacción: Oscar Condés
gover@prensatecnica.com

Redacción: Alfredo del Barrio, Guillermo Izquierdo y Martín Moncalvillo

Colaboradores: José María Arias-Camisón e Ignacio Pulido

Correctores de texto: Amalia Panea, Antonia Sánchez y Camino Fernandez

Jefe Dpto. Maquetación: José Antonio Gil

Maquetación: Antonio Barbero, Ana Isabel Madero, Óscar Menoyo, Mercedes Albizua, Jesús Mena e Inma Vaquero

Portada: Alicia Mendoza y Francisco Calero

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil y Noelia Menéndez
marisa@prensatecnica.com

Coordinador de publicidad: Emerio Arena

Supervisión CD-Rom: Alvaro García

Servicio Técnico CD-Rom: Eugenio García
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: *stecnico@prensatecnica.com*

Secretaria de Redacción: Elena Fernández

Departamento de Suscripciones: Sandra Fernández y Noemí Iscar
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración: Joaquín González, Juan López

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gomez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97
Si llama desde fuera de España marque (+34)
E-mail: *prensatecnica@prensatecnica.com*
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director Técnico: Fernando Escudero
Director de Producción: C. P. Cerezo
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: Prensa Técnica
Impresión: Lerner Printing Internacional
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-9383-2000

AÑO 1 • NÚMERO 1
Copyright 30-06-00

PRINTED IN SPAIN



¡Saludos amigos!

Sería muy fácil comenzar diciendo que somos la primera revista de videojuegos del nuevo milenio y, aunque no deje de ser cierto, nuestra intención no es la de darnos "bombo" sin sentido. Lo que sí es incuestionable es que venimos a cubrir un hueco que, hasta ahora, estaba vacío. La verdad, estábamos hartos de que las revistas con CD incluido tuvieran un precio desorbitado y dijimos ¡basta!

La nuestra es una revista de juegos, sin más. Con todo lo que pueda interesar a los fanáticos de los videojuegos. Hecha por y para jugadores.

¿Qué más os puedo decir? Pues que esperamos que disfrutéis con las páginas que tenéis en vuestras manos y que sepáis que el número dos aparecerá en los kioscos el 15 de Abril. A partir de entonces, todos los 15 de cada mes podréis encontrar MegaGames en vuestro kiosco habitual. Nos vemos.



Empezamos

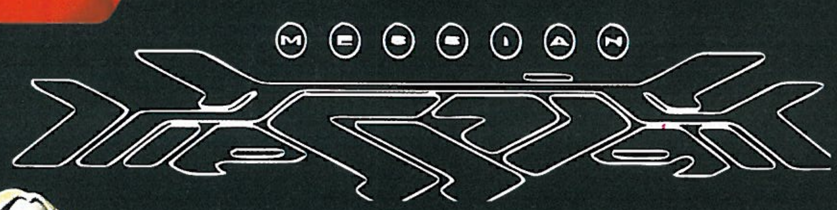
Avances

Evaluación



Juego de portada





¿ANGEL O DIABLO?

Ya falta muy poco para que llegue el fenómeno Messiah. Prepárate para meterte en la piel de todo aquel que se cruce en tu camino.


Bob es un angelito muy, muy pícaro.

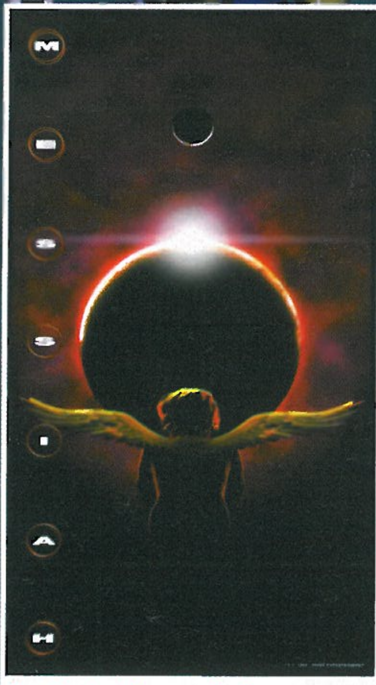
Muchos os preguntaréis cómo es posible que un angelito, con pinta de cupido, llegue a protagonizar un arcade en toda regla. La respuesta es que este serafín con alas de algodón tiene la curiosa manía de poseer el cuerpo de aquellos incautos que se le acerquen demasiado.

La etérea criatura se llama Bob y con sus habilidades de metempsicosis proporcionará al usuario la posibilidad de manejar una gran variedad de personajes, concretamente más de cincuenta entre personas de nuestra especie y actores no humanos.

Con esto la variedad está asegurada. El juego permitirá actuar como una buena persona o como un malvado que sembrará semillas de destrucción allá por donde deambule. El escenario donde transcurre la acción es una metrópoli futurista llena de adversarios astutos y trampas diabólicas. El personaje que controlemos podrá arrastrarse por el frío suelo, trepar a los edificios, esconderse por las esquinas y, sobre todo, luchar, machacar, achicharrar y mandar al infierno a la multitud de enemigos que nos encontremos.

No podemos pasar por alto la mención de la alta tecnología con la que contará este título. La empresa Shiny se está convirtiendo en una fuente de desarrollo de todo tipo de técnicas aplicables a los videojuegos. En este caso han creado el sistema RT-DAT (mosaico y deformación en tiempo real). La deformación en tiempo real crea personajes en el juego con todos los rasgos físicos de un ser humano. Cada personaje de Messiah tendrá una estructura ósea real, con músculos que unan estos huesos y una piel a modo de textura que recubra al personaje. Y, por si fuera poco, la ropa se arrugará o estirará según se muevan o reaccionen los protagonistas de la acción.

En cuanto a los mosaicos, la nueva tecnología permitirá al ordenador crear la escala de cada modelo de personaje desde 80 polígonos hasta 80.000, pasando por todas las escalas intermedias. Esto permitirá un buen uso en PC´s modestos. Gran idea.



Nuestro simpático angelito tiene que cumplir una misión por orden del sumo hacedor.



De cuerpo a cuerpo

Bob, el querubín enviado por el Sumo Hacedor para poner orden en un mundo degenerado y corrompido hasta límites insospechados puede poseer el cuerpo de cualquiera que se le cruce en el camino, ya sea persona o animal. La mecánica para lograrlo es sencilla. Por ejemplo, si vemos un soldado que queremos poseer nos situaremos cerca y saltaremos sobre él. Cuando Bob esté dentro de su cuerpo podremos manejarlo como si de nosotros mismos se tratase, usar sus armas, realizar determinadas acciones, o suicidar a nuestro envoltorio carnal. Podremos tirar a un barranco a cualquiera que poseamos, pero, eso sí, habrá que saltar justo a tiempo del cuerpo si no queremos acabar también defenestrados contra el asfalto.


Bob se acerca por detrás...

... y se introduce en el cuerpo.



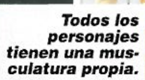
Mucho más

David Perry, máximo responsable de Shiny Entertainment, estuvo en Madrid para presentarnos a su nuevo "monstruo". En el acto, David nos mostró el juego y nos fue explicando sus pormenores al tiempo que demostró su gran simpatía y cordialidad. Ah, también demostró que ¡a él también le matan! no vayáis a creer que esto es jauja.

Un juego con mucho humor

¿Será la sorpresa final de Messiah?

El humor es una constante de todo el programa. Ya desde la presentación, los toques de ingenio se suceden a lo largo del juego, algo que sin duda es de agradecer. Este humor está propiciado, sin duda, por el buen ambiente que se respira en la sede de la compañía. Si echáis un vistazo a las imágenes seguro que os hacéis una idea. En las capturas podréis ver, además, como el equipo de producción tuvo que echar mano de todos los recursos de sus neuronas para inspirarse a la hora de crear Messiah.

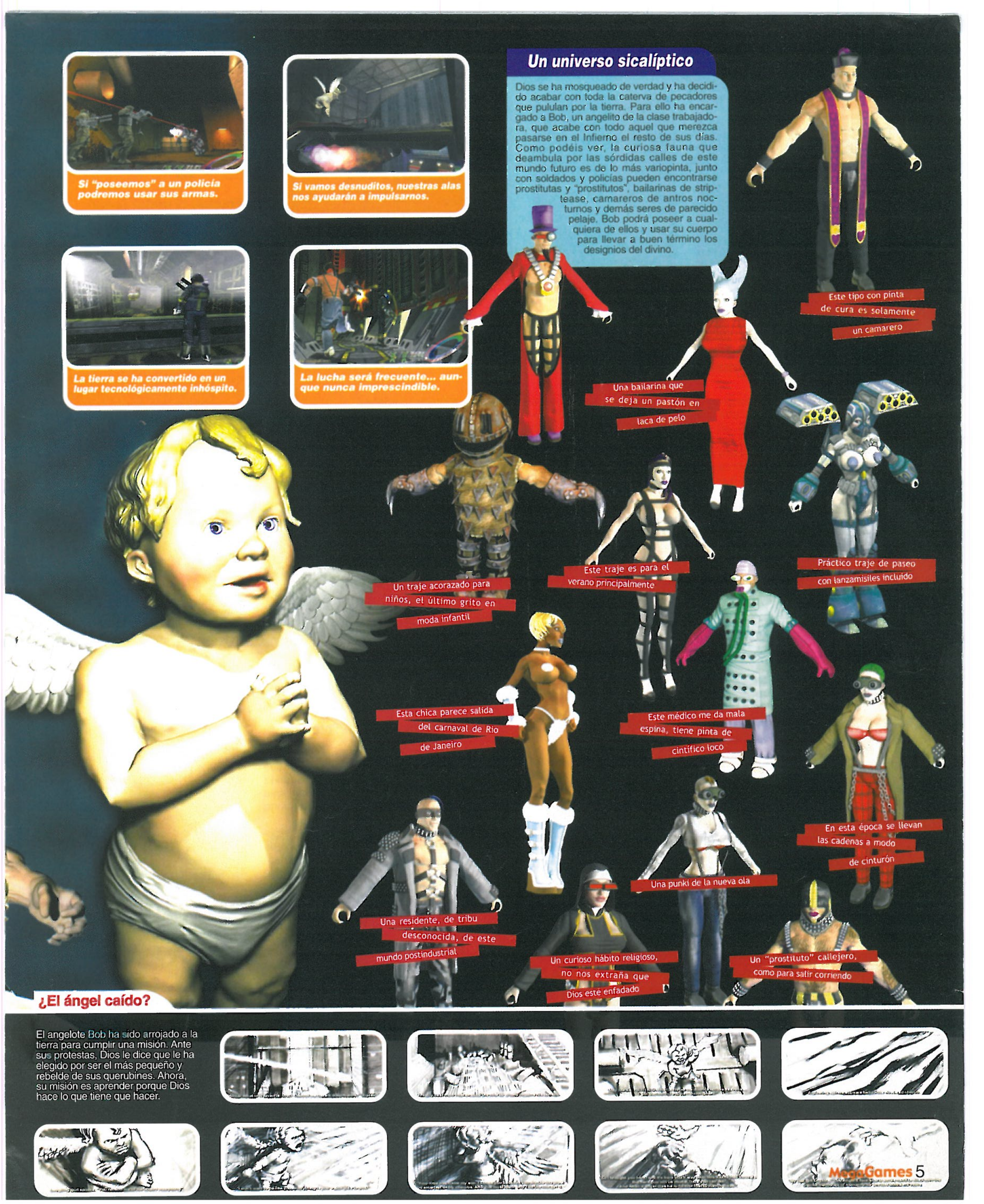

Un policía del espacio haciendo un descanso para echarse un pito.

Los entresijos del juego

Todos los personajes tienen una musculatura propia.

Como bien podéis suponer, el desarrollo de un título como Messiah ha necesitado de un largo periodo de tiempo. Más teniendo en cuenta la nueva tecnología que se ha desarrollado para conseguir unos excelentes gráficos. Aspectos como los rasgos faciales de los personajes o la creación de una musculatura en éstos brillan por encima de todo.


La cara es el espejo del alma.



Si "poseemos" a un policía podremos usar sus armas.

Si vamos desnuditos, nuestras alas nos ayudarán a impulsarnos.

La tierra se ha convertido en un lugar tecnológicamente inhóspito.

La lucha será frecuente... aunque nunca imprescindible.

Un universo sicalíptico

Dios se ha mosqueado de verdad y ha decidido acabar con toda la caterva de pecadores que pululan por la tierra. Para ello ha encargado a Bob, un angelito de la clase trabajadora, que acabe con todo aquel que merezca pasarse en el Infierno el resto de sus días. Como podéis ver, la curiosa fauna que deambula por las sórdidas calles de este mundo futuro es de lo más variopinta, junto con soldados y policías pueden encontrarse prostitutas y "prostitutos", bailarinas de strip-tease, camareros de antros nocturnos y demás seres de parecido pelaje. Bob podrá poseer a cualquiera de ellos y usar su cuerpo para llevar a buen término los designios del divino.

¿El ángel caído?

El angelote Bob ha sido arrojado a la tierra para cumplir una misión. Ante sus protestas, Dios le dice que le ha elegido por ser el más pequeño y rebelde de sus querubines. Ahora, su misión es aprender porque Dios hace lo que tiene que hacer.


Los estupendos gráficos están realizados con el mismo motor del famoso Half-life.


Los modelados 3D están muy conseguidos.


Con el nuevo juego de Sierra, tendremos la acción asegurada en todo momento.

Date una vuelta por la guerra

Team Fortress 2, acción multijgador en escerios bélicos

A los que gusten de la acción multijugador, seguro que recordarán con cariño al juego de Sierra *Team Fortress*, un título realizado con el mismo motor gráfico de *Half-Life*. La mala noticia es que la salida de este nuevo trabajo a la calle se va a retrasar, la buena es que está suficientemente adelantado como para que esta demora no sea demasiado larga, quizás seis meses.
El juego llevará por subtítulo *Brotherhood of Arms*. El guión del juego, pensado principalmente para ser disfrutado por varios jugadores humanos a través de red o Internet, consiste en formar un comando de aguerridos soldados que deberán cooperar para conseguir un objetivo común. Asaltar una playa repleta de bunkers, volar un puente, liberar rehenes o defender una instalación son ejemplos de las operaciones a las que tendrán que enfrentarse los baqueteados guerreros en las refriegas que propondrá *Team Fortress 2*.
Podemos hacer de espía, soldado raso o comandante. La persona que tome este último papel se encargará de dirigir a todo el grupo. Además *Team Fortress 2* contará con un avanzado sistema de chat que permitirá intercambiar información de viva voz a través de un micrófono. Una estupenda idea, ¿a quién le da tiempo a escribir un mensaje mientras se encuentra en plena refriega con un subfúsil entre las manos?

Un soldado de aspecto realmente fiero.

Homeworld, juego del 99

Elegido el mejor juego

La revista anglosajona PC Gamer ha elegido a Homeworld, de la casa Sierra, como mejor juego del año 1999. Este juego, distribuido por Havas en España, rompió moldes en el género estratégico por su total aprovechamiento de las tres dimensiones. Ambientado en el espacio profundo, Homeworld pone a disposición del avezado estratega una flota de impresionantes naves espaciales que deben hacerse con el control de la galaxia.
Si te pica la curiosidad sobre las posibilidades que ofrece este juego sólo tienes que continuar leyendo esta revista. Felicidades a Relic, la desarrolladora de este gran título.


El silencio del espacio muy pronto se va a ver roto por atronadoras explosiones.

Shiny no deja de dar sorpresas

Sacrifice, su próximo título

Cuando todos estabamos esperando la publicación del nuevo juego estrella de la compañía Shiny, el aclamado Messiah, salta la jugosa noticia que la susodicha empresa está volcada en el desarrollo de un juego, llamado Sacrifice, totalmente tridimensional y enclavado por entero en el género de la estrategia en tiempo real.
No sabemos mucho sobre este juego, pero sí lo suficiente como para estar desde ahora pendientes de cualquier noticia relacionada con él. Parece ser que el juego será del género estratégico pero con entornos toalmente tridimensionales.


La interfaz permite memorizar los movimientos del ratón.


Podremos manejar al mismo tiempo a gran cantidad de "unidades".

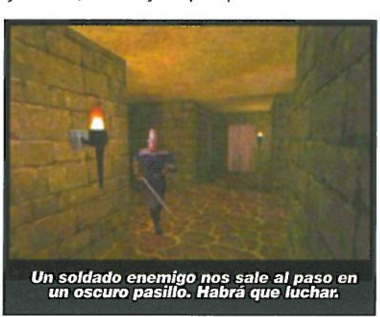

Hemos visto poco pero, desde luego, estamos ansiosos de probarlo.

De oficio: Ladrón

Segunda parte de Thief

Otro proyecto que esperan ansiadamente sus escasos pero fieles fans es la segunda parte de Thief: the Dark Project, que llevará por subtítulo en su segunda parte la frase: The Metal Age.
Para los que no sepan cuál es el argumento que proponía la primera parte de este juego, decir que Thief era un arcade en primera persona en el que teníamos que atacar a soldados medievales usando más de la astucia que de la fuerza bruta. En él tomábamos el papel de un ladrón que tenía que ganarse la vida flirteando con los bienes ajenos, casi siempre bien custodiados.
Aparte de atacar a distancia con ballestas y arcos, lo mejor que podíamos hacer para conseguir con éxito las joyas o dinero ajeno era esconderse en las sombras, caminar con sigilo, estar atento a los cambios de la guardia y todas esas pequeñas cosas que debe saber todo aquel que se dedique al sufrido arte de aligerar de peso y de preocupaciones crematísticas a los prebostes de turno, en este caso medievales.
Estas características novedosas, que hacían de Thief un arcade bastante peculiar por la escasez de acción directa y la abundancia de maniobras encubiertas, hizo que este juego pasase bastante desapercibido en nuestro país, aún así tiene enconados defensores entre los afortunados que lo probaron.


Thief 2 será un arcade en el que nos veremos obligados a darle al cerebro.

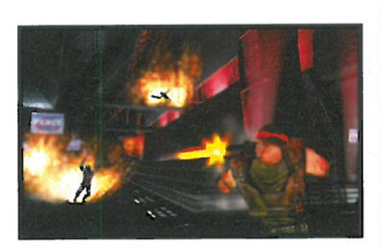

Un soldado enemigo nos sale al paso en un oscuro pasillo. Habrá que luchar.

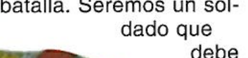
¿Un Command & Conquer en 3D y arcade?

C&C Renegade, en fase de producción

La fase de desarrollo de una nueva secuela del universo C&C está muy avanzada. El nuevo título llevará por nombre *Command & Conquer Renegade*, pero no será, como era de esperar, un juego de estrategia en tiempo real, el nuevo producto entrará de lleno en el género arcade en tres dimensiones.
La casa Westwood Studios ha decidido que no tienen por que limitarse a utilizar el celebérrimo nombre de su producto más exitoso únicamente para sacar juegos estratégicos y van a dar el salto al género de la acción más pura y dura.
C&C Renegade será un juego tridimensional en el que veremos todas las unidades y edificios del universo C&C desde una perspectiva más cercana, tan cercana como que estaremos dentro de la batalla. Seremos un soldado que debe disparar a diestro y siniestro a los componentes del ejército enemigo, además podremos meternos dentro de los vehículos y conducir un tanque o pilotar un helicóptero, todo inmerso en la acción más frenética que podamos imaginar.









Command & Conquer nos obligará ahora a afinar nuestra puntería.

Fecha para Dead or Alive 2

Lucha callejera para la Dreamcast



Ya está decidido, el 10 de marzo estará disponible el juego de Tecmo para Dreamcast. Pero también se ha sabido que la compañía está desarrollando dos nuevos títulos para Playstation 2. El primero sería una nueva versión de Ninja Gaiden, que podríamos encontrarnos a finales de año, y el otro aún no se ha desvelado y no estaría disponible hasta el 2001.



Si te gustan los títulos de lucha, puedes seguir dando tus mejores golpes en la consola más potente, por ahora, del mercado.

Nightmare Creatures 2

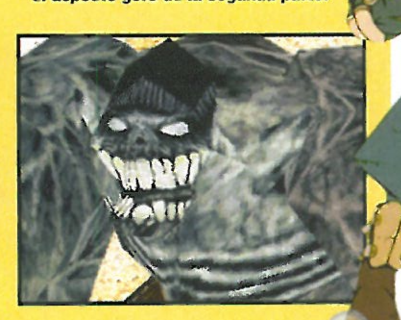
Pero esta vez será para la Playstation 2

Parece ser que las imágenes que se están dejando caer por Internet y en los diferentes medios de comunicación sobre la continuación de Nightmare Creatures, están haciendo babear al personal. En general se pueden encontrar comentarios regocijándose sobre el buen aspecto que tiene el futuro juego y la gran cantidad de sangre y efectos gore que contiene. En esta ocasión adoptaremos el papel de científico loco que quiere vengarse de otro científico loco y malvado.
El juego se va a desarrollar exclusivamente para la Play 2 según palabras de Jonathan Newbanks, productor del juego.

Es una pena pero el nuevo juego sólo saldrá para Play 2. Así que a esperar toca.



Parece que se ha potenciado mucho el aspecto gore de la segunda parte.



Final Fantasy

Mas que Saga, Odisea.

Como semiperiferia que somos en esto de los videojuegos, cuando aquí acaba de llegarnos el Final Fantasy VIII, en Japón ya está casi acabado el FF IX, y ya están en fase de desarrollo el X y el XI. Por lo que sabemos, el FF IX estará disponible para la Play este verano, en Japón claro, en Europa ya veremos. Mientras que el X será lanzado en la primavera del próximo año y el XI en el verano. FF X será exclusivamente para Playstation 2 y podrá jugarse en Internet, mientras que del XI sólo se sabe que será un juego de rol para Internet. Los personajes de la próxima entrega tendrán un aspecto más en plan dibujos animados, y serán algo más pequeños que los de los de los últimos juegos. Respecto al X, se rumorea que tendrá unos gráficos que podrían igualarlo al Shenmue de la DC.



Ya hay planificadas tres nuevas entregas de la saga Final Fantasy.

Top 10

1 Quake III Arena

Parece que el nuevo Quake ha desbancado a su antecesor en todas las listas de éxitos. Absolutamente imprescindible.

Id Soft. PC

2 Final Fantasy VIII

Square PSX

3 Age of Empires II

Microsoft PC

4 Zelda: Ocarina...

Nintendo N 64

5 Soul Calibur

Sega DC

6 Aliens vs Predator

Fox PC

7 Homeworld

Sierra PC

8 GT 2

Sony PSX

9 Unreal Tournament

GT PC

10 Donkey Kong 64

Nintendo N64

Por sistemas



PC

1. Age of Empires II
2. Aliens vs. Predator
3. Homeworld

PlayStation

1. Final Fantasy VIII
2. GT 2
3. Tomb Raider IV

Dreamcast

1. Soul Calibur
2. House of the Dead 2
3. Sega Rally 2

Nintendo 64

1. Zelda: Ocarina of Time
2. Donkey Kong 64
3. Super Smash Bros

Game boy

1. Pokemon
2. Star Wars Ep. 1: Racer
3. Mickey´s Racing Adventure

Nuestro Nº1

1. Quake III Arena

Jugar a este título en red local es una experiencia casi mística. Tira un cable al ordenador de tu vecino o vete a un centro de juego en red y sabrás lo que es enviciarte con un juego en dos minutos. Sin duda, el nº 1 en nuestra redacción.

Los lanzamientos más esperados

Diablo 2	PC	Marzo
Need for Speed: Porsche	PC	Abril
Theocracy	PC	Abril
Demolition Racer	PC	Marzo
Ford Racing	PC	Abril
The Time Machine	PC	Marzo
El Imperio de las Hormigas	PC	Sin det.
Crazy Taxi	DC	Sin det.
NBA 2000	DC	Sin det.
Armada	DC	Sin det.
South Park Rally	DC	Abril
El Pato Lucas: Negocios patosos	GBC	Abril
Speedy Gonzales: Aventura Azteca	GBC	Sin det.
Resident Evil 3 Nemesis	PSX	Marzo
Shadow Madness	PSX	Sin det.
Spec Ops: Steal Patrol	PSX	Sin det.
Coloni Wars 3	PSX	Marzo
Dukes of Hazard	PSX	Sin det.
Vigilante 8, Second Offence	N64	Marzo
Top Gear Hyper Bike	N64	Sin det.

MegaGames

Criterios de evaluación

Como somos varios los que hacemos esta revista y cada uno tenemos nuestros gustos y preferencias, decidimos hacer una reunión para ver cómo podíamos juzgar lo más equitativamente posible los juegos que nos iban llegando a nuestro lugar de trabajo.

Después de mucho discutir llegamos a unos criterios mínimos en los que basar nuestros juicios. De todas maneras, os avisamos que tratamos de consensuar la nota todo lo posible; siempre habrá algún fanático del rol que odia a muerte a los juegos deportivos y que tienda a bajar la nota de todo aquel título que caiga en sus manos y huela a deporte. Esto es inevitable, pero en este caso se ha intentado minimizar este caso en todo lo posible.
Las notas las decide en último término el redactor que escribe el artículo, pero debe preguntar al resto de compañeros si les parece acertada o no su primera opinión. Más que un solo juez, hay un jurado popular que clama a los cielos cuando un redactor puntúa bajo un juego que merece más nota o al contrario.

De esta forma tratamos de ser ecuánimes con todas las obras que caen en nuestras redes. Si no estáis de acuerdo con alguna nota, sólo tenéis que escribirnos y vuestras quejas serán publicadas lo más pronto posible.

El título

Bueno, esto es fácil. Es el nombre que llevará el juego cuando salga a la calle. Para que todos sepamos de qué producto estamos hablando.

Si el juego lleva un subtítulo, es posible que no aparezca entero por problemas de espacio, de modo que se pondrá con abreviaturas o se indicará completo dentro del artículo. Trataremos así de evitar despistes de los posibles compradores.

Desarrollador

Es la empresa responsable de programación del juego. Muchas os serán completamente desconocidas, pero otras os sonarán de sobra por ser las creadoras de aquel juego con el que habíais disfrutado hace algún tiempo.

Siempre es una pista a tener en cuenta el fabricante de un juego para saber qué podemos encontrar en su siguiente obra. Hay algunas compañías cuyas nuevas creaciones son esperadas ansiosamente.

Distribuidor

En este espacio estará representado el nombre de la compañía que distribuye el juego en nuestro país.

Este es un dato más importante de lo que parece porque hay veces que la distribución de determinado videojuego cambia según el país de destino del mismo.

Plataforma

En este apartado mencionaremos la plataforma del juego. Nuestro criterio es, sencillamente, hablar de los juegos más "cañeros", sean de la plataforma que sean.

Como ya sabréis, la mayoría de juegos importantes salen ya con distintas versiones para las distintas plataformas que existen en el mercado o conocerán conversiones en un breve plazo de tiempo, se indicará dentro de lo posible la disponibilidad del mismo para otros sistemas.



Gráficos

Se califica el aspecto visual del juego, ya sea la vistosidad de los escenarios, la calidad de las texturas o la riqueza facial de las caras de los personajes.

Si hay algo que avanza de forma imparable es la perfección gráfica de los juegos, y eso hay que valorarlo en cada título.

Sonido

Se trata de calificar la banda sonora del juego, en todos sus aspectos: música, efectos de sonido, nitidez de las voces de los personajes... Un buen juego tiene que tener bien cuidado el aspecto sonoro.

Adicción

Aquí se valora la capacidad de un juego de tenernos durante días y meses enteros pegados a la pantalla de nuestra máquina. Este apartado es probablemente el que más peso tiene a la hora de poner la nota final.

Puede haber títulos con unos gráficos alucinantes pero ser muy aburridos y otros con gráficos muy sencillos que se conviertan en un hit por la originalidad de sus propuestas.

Nota final

Las puntuaciones de los juegos estarán escaladas de 0 a 100, sin embargo, normalmente nunca os hablaremos de un juego cuya calidad sea tan baja que no llegue ni al aprobado raspado. Por eso, será muy difícil encontrar una nota por debajo de 50 ¡sería perder el tiempo!

De 50 a 59

Aprobado raspado. Suelen ser títulos con muy poco que ofrecer. Sólo los coleccionistas de un género concreto, o los interesados en un aspecto específico del juego, pueden hacer el esfuerzo necesario. A los demás jugadores se recomienda que pasen de largo.

De 60 a 69

Aprobado alto. Gustará a los fanáticos del género pero no obstentará grandes alardes que le hagan destacar por algo del resto de sus competidores. Se trata de una obra que nos ofrecerá un entretenimiento limitado; pero si te lo regalan cógelo.

De 70 a 79

Notable bajo. Merece la pena ser probado aunque tampoco será ninguna maravilla. En cambio, si salen a un precio reducido pueden convertirse en serias opciones de compra para el intrépido jugador.

De 80 a 89

Notable alto. Muy buenos juegos que nos ofrecerán diversión a raudales. Con una nota de más de ochenta se puede decir que nos lo podremos comprar sin pensarlo dos veces.

De 90 a 100

Sobresaliente. Con más de noventa solo encontrarás puntuados aquellos juegos que rompen moldes en su género o cuya calidad es tan alta que te dejarán con la boca abierta. Auténticos clásicos de compra obligada para todo aficionado que se precie.

El género

Decidir dentro de qué género esta encuadrado un juego es a veces un auténtico quebradero de cabeza. Hay títulos sencillos, que pueden enclavarse fácilmente dentro de las clases más usuales de juegos, pero hay otros que mezclan categorías y modos de juego distintos. Por eso, aparte de los géneros más conocidos, hemos añadido un apartado para englobar en él a todas aquellas obras inclasificables.

Aventura 

Una historia con un guión a seguir en la que deberemos avanzar paso a paso. Hay que explorar los escenarios, hablando con los personajes, recogiendo objetos y solucionando problemas y rompecabezas.

Estrategia 

Lo que prima es ejercitar las tácticas guerreras: mover tropas y vehículos, construir edificios y unidades, atacar a otros ejércitos y alzarnos con la victoria serán nuestros objetivos.

Rol 

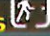
Tendremos que escoger un personaje, equiparle, explorar escenarios de forma no lineal, juntarnos con un grupo de compañeros... Se trata de meterse en la piel de un personaje y actuar como si de la vida real se tratase.

Arcade 

Disparar, disparar y disparar. Osea darle gusto al dedo sin mayores complicaciones. Metemos dentro de esta categoría a todo tipo de subgéneros, tanto los beat em up (lucha), como los shoot em up (arcades en perspectiva subjetiva), o los clásicos matamarcianos.

Simulador 

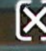
En este género estarán ubicados todos aquellos juegos que simulen la utilización o manejo de una máquina por parte del jugador como si verdaderamente estuviese ante el tablero de mandos.

Deportivo/Carreras 

Todos aquellos títulos que lleven la práctica de un deporte a las pantallas de nuestra máquina. Fútbol, baloncesto, béisbol, caza, atletismo y, cómo no, el subgrupo de las carreras automovilísticas y similares.

Plataformas 

Aquí se trata sobretodo de saltar, vencer obstáculos y conseguir llegar al final de los escenarios sin caernos demasiadas veces. Los reflejos rápidos y la coordinación de movimientos son esenciales.

Inclasificable 

En este apartado entrarán aquellos juegos que no puedan ser introducidos de ninguna forma en las anteriores categorías. Se tratará de juegos raros, inusuales o que mezclan de tal manera elementos divergentes que no es posible clasificarlos de una manera definida.

Toy Story 2

Los juguetes vuelven a la carga

Estaba claro que el éxito de Toy Story iba a tener una secuela. Lo que no estaba tan claro es si ésta iba a ser tan buena como la primera. Si queréis enteraros, aquí tenéis las claves.

Los juguetes, como reza el título de la película, han vuelto a la carga... con más humor, una historia enormemente divertida, nuevos personajes, muchos más escenarios, una calidad técnica enormemente mejorada y gags para todos los gustos. Osea, los ingredientes esenciales para un pasarlo en grande.

Aparte de ser una auténtica maravilla de la técnica del cine moderno, *Toy Story 2* es, ante todo, una historia de aventuras, con ritmo trepidante y unos protagonistas que, por más que sean "simples juguetes", tienen una marcada personalidad. La idea de John Lasseter era no caer en la típica secuela y para ello se propuso desarrollar más la historia. Ahora que los personajes eran bien conocidos había que abrirse a nuevas peripecias. De modo que el argumento debía cuidarse.

La historia de esta segunda parte surge de una situación que va a desencadenar una gran aventura: la madre de Andy, el dueño de los juguetes protagonistas, organiza un mercadillo en el que Al, un malvado coleccionista de juguetes, secuestra a Woody tomándole por una pieza de gran valor. Buzz Lightyear y el resto de la pandilla asisten al secuestro y deciden organizar el rescate. Para ello deberán salir al mundo exterior y enfrentarse a toda clase de peligros para dar con Woody quien, a su vez, vivirá toda una experiencia al reencontrarse con un pasado que desconocía.

Sin duda, el mayor logro de la película es conseguir hacer pasar un rato divertidísimo a todo tipo de publicos, desde los peques hasta los más mayores. El que no vaya a verla por "ser una peli de crios" cometerá el mayor error de su vida.

Óscar Condés

Tomas falsas

Cuando todo el mundo cree que la película (y las risas) han acabado *Toy Story 2* nos sorprende y nos hace partirnos de risa. Como ya ocurriera en Bichos, se han añadido unas "tomas falsas" que hacen que los títulos de crédito lejos de ser aburridos se conviertan en un gran momento. Salvando la peculiaridad de que, al estar creada por ordenador, las tomas no tiene ni un pelo de falsas, se convierte en uno de los momentos más divertidos de la película y consigue que salgamos del cine con una sonrisa de oreja a oreja.



Imágenes exclusivas del rodaje de Toy Story.

El proceso de creación



El primer paso es la creación de un amplio Storyboard, es decir un boceto de todos y cada uno de los planos de la película. Para crear *Toy Story 2* se han llegado a dibujar más de 4.000 que sufrieron continuas revisiones y modificaciones durante el proceso de creación.

Lo siguiente es el proceso de modelado de los personajes. Para ello, Pixar usa un software propio llamado *Marionette*, con el que se crean los modelos tridimensionales y se comienzan a definir aspectos como los rasgos de los modelos o las sombras.

El tercer paso es la animación propiamente dicha. En ella se decide la "coreografía" de cada escena definiendo unos puntos concretos o poses. El software utilizado por los chicos de Pixar crea automáticamente las imágenes intermedias entre esos puntos.

En este proceso se da a las diferentes superficies un aspecto real dotándolas de colores y texturas. El potente software utilizado consigue simular con gran realismo toda clase de superficies incluyendo las metálicas, maderas, vidrio, pelo...





A continuación pasamos a iluminar las escenas. Usando "luces digitales" cada escena es tratada cuidadosamente teniendo en cuenta todos los puntos de luz necesarios. El objetivo es conseguir, por un lado, un aspecto realista y, por otro, dotar a la escena del dramatismo necesario para la historia.

El último paso es la "renderización", que básicamente consiste en hacer que el ordenador procese toda la información creada en los pasos anteriores para obtener unas imágenes que, finalmente, puedan ser pasadas a película, video o Cd- Rom. Con esto tendríamos terminadas las animaciones de *Toy Story 2*.



Pixar Animation Studios

La empresa fue fundada en 1986 por John Lasseter, el auténtico cerebro de *Toy Story*, un revolucionario en el campo de la animación por ordenador que, tras trabajar durante cinco años en Disney, decidió dar rienda suelta a su genio creativo. Una vez independizado, Lasseter comenzó a escribir y dirigir cortos que le valieron un amplio reconocimiento de su trabajo, incluido un Óscar por *Tin Toy*. Poco después daría el salto al largometraje con *Toy Story* (1995), la primera película de la historia íntegramente realizada por ordenador, que supuso un rotundo éxito. Antes de hacer la secuela de *Toy Story* realizó la también exitosa *Bichos*, todas ellas con la colaboración de Disney.


John Lasseter, el culpable de todo esto.


Bichos, el otro gran éxito de la compañía Pixar.

Voces famosas

Uno de los platos fuertes de la película son los nombres de los actores que ponen su voz para dar vida a los divertidos personajes de la película. Aunque en nuestro país no los podemos escuchar siempre es interesante saber que la voz de Woody es, nada menos que el archifamoso Tom Hanks y que la de Buzz cobra vida a través de las cuerdas vocales del también muy conocido Tim Allen. El resto de personajes tiene la voz de otros conocidos actores norteamericanos, como Joan Cusack, Kelsey Grammer o John Ratzenberger, cuyos nombres suenan mucho menos populares entre el público español.


Tom Hanks es la voz del vaquero Woody.



¡Qué grande es el cine!

Uno de los elementos que más destaca del guión de la nueva película son sus abundantes referencias cinéfilas. Osea, para que nos entendamos, cuando alguna escena se refiere a otra película famosa. Desde el uso de la música de *2001: Una Odisea del Espacio* en la secuencia inicial, hasta la referencia a Jurassic Park cuando, en el almacén de juguetes, el Sr. Patata mira por el retrovisor del coche y ve que el dinosaurio Rex corre tras ellos. Sin olvidar ni mucho menos la divertidísma alusión a la saga de *La Guerra de las Galaxias*: la (supuestamente secreta) relación entre Luke Skywalker y Dart Vather, se reencarna en *Toy Story 2* en los personajes de Buzz Lightyear y el malvado Zorg.

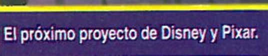

Buzz Lightyear es un personaje inspirado en varias películas de ciencia ficción.

Dinosaurs

De nuevo, Disney y Pixar Studios se alían para crear una película de animación por ordenador. *Dinosaurs* recupera a los dinosaurios que tan de moda han estado desde que Spielberg los resucitara con *Jurassic Park*. Por el momento hemos podido ver un trailer que, en realidad, son los 5 primeros minutos de la película, y lo único que podemos decir es que estamos deseosos de que se estrene. Por lo que hemos podido saber, en EEUU se estrenará en Mayo y en nuestro país está prevista que llegue entre Septiembre y Octubre de este año. Habrá que esperar.

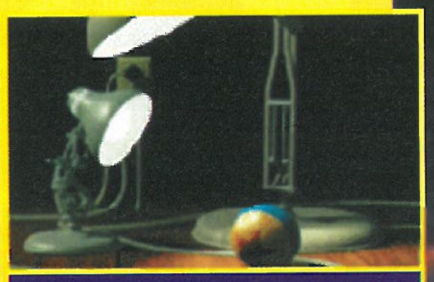





El próximo proyecto de Disney y Pixar.

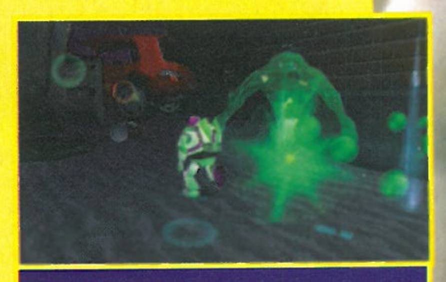
Luxo Jr.

Al comienzo de la proyección de *Toy Story 2* tenemos la oportunidad de saber por qué en el logo de Pixar aparece una lamparita animada. Se trata de Luxo Jr. , el pequeño flexo protagonista del primer film de Pixar, un divertido cortometraje de animación que lleva su nombre. Fue el primer film totalmente animado en 3D por ordenador que fue nominado a los premios de la Academia. Eso sin contar los cerca de 20 premios de todo tipo que ganó en su momento.


El pequeño Luxo es un flexo un poco travieso y juguetón.

El videojuego

Tal y como ha ocurrido con los otras películas de Pixar, *Bichos* y la primera *Toy Story*, el film ha conocido su conversión en videojuego. El título es un divertido juego mezcla de arcade y plataformas en el que tomaremos el control de Buzz Lightyear y tendremos que superar mil y un peligros para rescatar a Woody. El juego reproduce fielmente la historia de la película con todos sus personajes, escenarios, etc. Encontraréis una amplia información sobre el juego en este mismo número de la revista (pag. 28).


Conviértete en Buzz Lightyear y rescata a Woody.



Test Drive lleva con nosotros desde hace ya muchos años. La calidad de sus títulos ha ido siempre en ascenso compitiendo contra su más duro rival (*Need for Speed*). Esta competencia beneficia a todos los aficionados al mundo del motor. Con este nuevo título *Test Drive* llega hasta su sexta entrega y eso debe ser por algo ¿no creéis?
La competencia es el mejor incentivo que tienen las casas desarrolladoras de videojuegos. Cada vez que un título se ve destronado por otro se buscan nuevos modos de mejorarlo. Mejoras en los gráficos, velocidad, texturas, más diversión, todo vale por colocarse a la cabeza de un género lúdico (bendita competencia).



Los circuitos que se están elaborando llegan hasta 30 como los de París, Honk Kong, Londres o Nueva York. La música del juego también será uno de los elementos más cuidados, adecuándola al recorrido y a la acción en los diferentes tramos. El modo multijugador se anuncia hasta para 6 jugadores lo que supone todo un incentivo para los aficionados a las partidas en red.

Welcome to
TEST DRIVE 6
LOCAL SPEED LIMIT: ∞

Bob Throghton, programador principal, asegura que el engine gráfico ha sido totalmente reelaborado pudiendo llegar a resoluciones de 1600*1200 con 24 bits, y es que parece que no, pero estamos en pleno año 2000. Se han aplicado nuevas tecnologías como Bump-mapping, iluminación en tiempo real y mapeados de ambiente. Se han incluido obstáculos para poder destrozar (muy considerados por su parte) y también se ha incrementado notablemente el número de polígonos que conformarán cada vehículo. En el aspecto de la IA se ha elaborado un nuevo código para todos los participantes del juego (rivales, policía, tráfico). La policía reaccionará de forma realista, persiguiendo a todos los coches que infrinjan las normas y mediante la utilización de helicópteros que nos iluminarán para darnos "caza". Por otra parte los prudentes conductores se apartarán cuando vean que nos persigue la "bofia". Los vehículos disponibles, como sabéis serán los más carismáticos del mercado: Jaguar, Ferrari, Porsche, Lotus y muchos más que seguro podremos bajarnos de Internet, sin embargo Slade Anderson, productor de *Test Drive*, afirmó que este título no reflejará los daños que sufra el coche en forma de bollones o en el movimiento del mismo. Esperaremos a que llegue la versión completa a nuestras manos para ver si esta vez logra situarse delante de sus más duros rivales como son *Midtown Madness* o *Need for Speed: Road to Challenge*.

Martín Moncalvillo

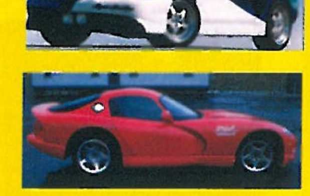




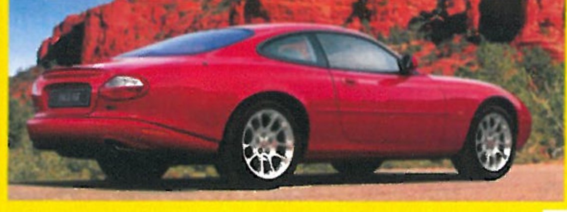


El aspecto arcade ha sido el más desarrollado en *Test Drive 6* dejando un poco de lado la más purista simulación. Aspectos como poder coger atajos a lo largo de la carrera y la multitud de saltos y colisiones que vamos a poder experimentar así parecen afirmarlo. Por otra parte no dejamos de echar en falta que nuestro vehículo no le afecte ninguna colisión sea lo fuerte que sea, no llegando a sufrir deformaciones.

Todos los deportivos







Estos son algunos de los vehículos de los que podremos disfrutar en *Test Drive 6*. Tendremos a nuestro alcance todo el mundo de los super deportivos. No podemos dejar pasar la oportunidad de ponernos a 200 Mph dentro de las ciudades más famosas del mundo.


Todo para archivar tus CDs
numain
CDs vírgenes
ref.: CD-R74 (74 min.)
ref.: CD-R80 (80 min.)
ref.: CD-RW (regrabable)
Estuche Ref.:CD24
Capacidad para 24 CDs
Estuche Ref.:CD48
Capacidad para 48 CDs
Archivo Ref.:ARCH60
Capacidad para 60 CDs
Estuche Ref.:CD80
Capacidad para 80 CDs
Estuche Ref.:CD160
Capacidad para 160 CDs
Archivo Ref.:CLST80
Capacidad para 80 CDs
Estuche Ref.:ESC48
Capacidad para 48 CDs
Estuche Ref.:ESC24
Capacidad para 24 CDs
Torre diseño Ref.:SST-20
Capacidad para 20 CDs
Torre diseño Ref.:SST-30
Capacidad para 30 CDs
Torre diseño Ref.:SST-50
Capacidad para 50 CDs
Estuche Ref.:CD-50P
Capacidad para Discman
+ 6 CDs con caja
Estuche Ref.:CD-240P
Capacidad para Discman + 24 CDs
Estuche Ref.:CD-15
Capacidad para 15 CDs con caja
Regalo seguro
Al realizar un pedido superior a 12.000 ptas
Ref.:CD-20R
Base de sobremesa,
capacidad para 20 CDs
Ref.:NBC Maletin ordenador portátil
Ref.:CD-60T/W
Capacidad para
60 CDs
Ref.:CD-120T/W
Capacidad para
120 CDs
Ref.:CD-80T/W
Capacidad
para 80 CDs
Ref.:CD-160T/W
Capacidad para
160 CDs
Pidenos catálogo o haz tu pedido por teléfono, Fax,
E-mail indicando las referencias correspondientes
Gastos de envío gratuitos para pedidos superiores a 12.000 ptas.
❑ ref. CD-R74 (145 ptas.)
❑ ref. CD-R80 (195 ptas.)
❑ ref. CD-RW (350 ptas.)
❑ ref. CD24 (990 ptas.)
❑ ref. CD48 (1.500 ptas.)
❑ ref. CD80 (2.400 ptas.)
❑ ref. CD160 (4.200 ptas.)
❑ ref. ESC24 (1.300 ptas.)
❑ ref. ESC48 (1.900 ptas.)
❑ ref. CD-50P (1.400 ptas.)
❑ ref. CD-15 (1.300 ptas.)
❑ ref. CD-240P (1.700 ptas.)
❑ ref. NBC (3.495 ptas.)
❑ ref. CD-20R (350 ptas.)
❑ ref. CDLST80 (2.900 ptas.)
❑ ref. ARCH60 (2.500 ptas.)
❑ ref. SST-50 (3.500 ptas.)
❑ ref. SST-30 (2.900 ptas.)
❑ ref. SST-20 (2.400 ptas.)
❑ ref. CD-60T (2.900 ptas.) Negra
❑ ref. CD-120T (4.700 ptas.) Negra
❑ ref. CDB-80 (3.900 ptas.) Negra
❑ ref. CDB-160 (5.900 ptas.) Negra
❑ ref. CD-60TW (3.200 ptas.) Marrón
❑ ref. CD-120TW (5.000 ptas.) Marrón
❑ ref. CDB-80TW (4.200 ptas.) Marrón
❑ ref. CDB-160TW (6.200 ptas.) Marrón
❑ Gastos envío: 990 ptas.
numain
Tlf.: 91 458 20 63
Fax: 91 457 39 04
91 458 68 04
E-mail: numain@tarc3000.com
Forma de pago
Visa: Nº
Trasferencia: 0050 2848 65 0011502322
0049 1359 06 2510019039
Nombre.................. Apellidos.................. Teléfono..................
c/.................. Nº.........piso.......... letra.......... C.P. ....
Localidad.................. Provincia..................

PC PSX

Colin Mc Rae Rally 2

No vemos la hora de comenzar a jugar con Collin Mc Rae Rally 2, la continuación del, posiblemente, mejor título de rallies de todos los tiempos. Preparaos porque la carrera está a punto de empezar.

En principio, Marzo es la fecha en que debe ver la luz el título que hará que nos gastemos hasta nuestro último duro en las tiendas de videojuegos -o hasta nuestro último euro, según se mire-. Llega Collin Mc Rae 2 el simulador de rallies más vendido. Para matar un poco el mono hasta que llegue a las tiendas os contamos lo que sabemos sobre el.

Los programadores de Codemasters no esperaron ni un momento y en cuanto terminaron *Collin McRae* se pusieron manos a la obra. El resultado nos llegará dentro de muy poco.

Mientras en el año 99 Collin McRae ganaba el Rally de Portugal y el Safari Rally, los programadores de Codemasters se ponían al día. Diseñaban el nuevo coche de Collin -un Ford Focus que tira que es una maravilla-, recreaban los escenarios más realistas que vamos a poder contemplar adaptándose a al siempre creciente desarrollo del hardware -no olvidemos que esperamos dentro de muy poco la Voodoo 4 y la Voodoo 5-, mejoraban la mecánica hasta el más mínimo detalle, nos daban todas las opciones multijugador necesarias para el año 2000 y en general se dedicaban a programar todo eso que a nos gusta a todos los amantes de las carreras de rallies.

No es de extrañar que Collin McRae 2 se coloque número 1 en las listas de ventas en cuanto salga a la calle porque el número de videadictos que se aficionaron a la primera parte fue enorme. Codemasters tiene una gran experiencia en este tipo de títulos con *Toca* y *Toca 2* también tocan el palo de las carreras de supertu-rismos -no con tanto éxito, para qué vamos a engañarnos-. Con *Micro Machines V3* nos introdujo en el divertido mundo de los mini coches. Codemasters parece que ha dedicado sus esfuerzos al mundo de las carreras, salvo algún otro título deportivo y la verdad es que todos se lo agradecemos. No hay mejor política en una casa de software que ser coherentes con una línea de trabajo. Con toda la competencia que existe en este momento en el mundo del software la especialización parece el camino acertado para programar los mejores juegos del mercado. Enhorabuena anticipada Codemasters. Nosotros esperaremos con impaciencia la versión final de *Collin McRae 2*.

Realidad y ficción lúdica

Collin Mc Rae será recordado por todos los videoadictos no sólo por las victorias que atesora en el mundo de la velocidad sino por los que seguro serán los mejores títulos de carreras de esta disciplina. El juego del piloto más joven que ha ganado el campeonato de mundo de rallies tiene un digno sucesor: Collin McRae 2 (¿porqué estos escoceces siempre se llaman Mc algo?).
Mientras, el mundial de rallies sigue su curso y Carlos Sainz espera un simulador de carreras que le haga justicia ¿para cuando? se lo merece.

Todavía no está totalmente confirmada la fecha de salida del juego. Sólo Diablo 2 y Duke Nukem Forever han causado tanta expectación antes de conocer ni siquiera su fecha de terminación.

El apartado gráfico promete ser de lo mejor que hemos visto. Sólo esperamos que alguna otra casa desarrolladora de videojuegos deje a Carlos Sainz en el lugar que, sin duda, se merece.

¡Dale caña!

Hace un par de meses, el productor de Colin 2, Guy Wilday, estuvo en Madrid enseñándonos una versión beta del juego. A pesar de que aún faltaba bastante para terminarlo (un 50 % según nos dijo) pudimos apreciar sus grandes cualidades. Para demostrarlo, Guy ¡no dudo en estrellarse repetidamente contra una de las vallas que delimitaban el circuito hasta hacer que se rompieran los pilotos traseros y el paragolpes quedas colgando! Todo para que pudiésemos comprobar como el coche irá sufriendo desperfectos variables según los golpes recibidos ¡una pasada!



Como no podía ser menos, los escenarios en los que se desarrollarán las diferentes competiciones tendrán un un nivel de detalle extraordinario.



Conducir por las pistas heladas de los países escandinavos puede ser todo un reto para demostrar nuestras habilidades al volante.



NEMΣSIS
Resident Evil 3

Tercera parte de una de las sagas de terror más famosas de todos los tiempos. Parece que el miedo se instalará otra vez en nuestra PlayStation. Trepidante arcade y alucinante aventura gráfica en tres dimensiones que, a buen seguro, conocerá conversiones a todo tipo de plataformas, como su predecesor

Es el juego que muchos estábamos esperando y, hasta tal punto, que aunque los críticos de todas las revistas nos pusiéramos de acuerdo en devaluar este producto, todavía seguiría siendo, a buen seguro, un número uno en todas las listas de ventas. Afortunadamente, ningún artículo que se vaya a escribir del mismo encontrará argumentos para robarle la etiqueta de "otra obra maestra de una de las mejores series de todos los tiempos". Y todo aquel que juegue quedará convencido.

Aparte de la mejora gráfica comentada, *Némesis* tendrá un par de sorpresas en el apartado de movimientos: se acabó el malgastar munición por no poder encontrar el ángulo de disparo correcto, esta función ha quedado relegada a un sistema automático para apuntar y disparar... en contra de las previsiones más pesimistas, esta ayudita no afectará en absoluto al nivel de adrenalina que se destila con cada partida.

Los gráficos seguirán básicamente la dinámica de las anteriores entregas: personajes creados por medio de polígonos sobre escenarios prerrenderizados. Éstos últimos, en cuanto a calidad, no difieren mucho del *Resident Evil 2*, salvo por una iluminación más suave y una mayor atención en los detalles. Los personajes y los enemigos, sin embargo, han ganado mucho en una mejor definición y un movimiento más realista: los pixeles han sido reducidos a su mínima expresión.

Una de esas perspectivas que nos muestra, para desazón nuestra, cómo el enemigo se nos acerca desde todos lados y hace imposible la huida.

No hay que ser muy listo para llegar a la conclusión de que en este coche no podremos escapar. En fin qué se la va a hacer, habra que busca otro medio.



Di adiós a tu vida, guapetona. El más malo de todos te acaba de coger por el cuello y ya sólo te queda ver cómo el musgo y la mugre empiezan a cubrirte.

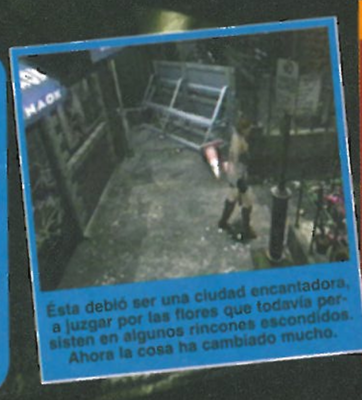
Herida, en un callejón oscuro y sin vacaciones, pero aún con el arma en las manos. Así nos gusta, ¡sólo se pierde la esperanza con el último cartucho!

Will you take the Chain?

Pues sí, mira tú por donde, creo que voy a coger la cadena... antes morir ahorcada que en las manos de esos infelices de aliento fétido y apestoso.

La historia

Los puzzles vienen con algunas mejoras en cuanto a la lógica que les da pie, serán más razonables, más apegados a lo que podría inferirse de estar en una situación tan crítica. Una vez más, la linealidad brillará por su ausencia: durante la aventura habrá determinados puntos o bifurcaciones en las que el jugador tomará su propio camino, haciendo difícil que pasemos por los mismos sitios dos veces. Eso sí, y a modo de pega, sólo podremos manejar a un personaje (sólo en una secuencia tomaremos el control de Carlos Oliveira, un mercenario de Umbrella) y el programa sólo dispondrá de un CD.

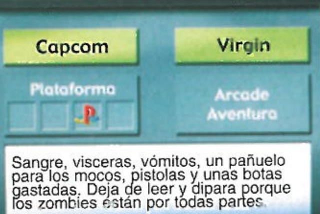


Ésta debió ser una ciudad encantadora, a juzgar por las flores que todavía persisten en algunos rincones escondidos. Ahora la cosa ha cambiado mucho.

Más rompecabezas

Aunque nos pueda resultar extraño, los acontecimientos que viviremos en esta tercera parte toman lugar la noche anterior a aquellos que se sucedieron en la segunda, concretamente la noche y el día antes a la tragedia de Racoon City. Volvemos a uno de los personajes del juego original, Jill Valentine, que, decepcionada tras su aventura en la mansión del horror (las autoridades parecen haber olvidado los sucios negocios de la compañía Umbrella), deja su puesto en la fuerza STARS y se dispone a unirse con Chris Redfield en Europa, donde éste ha emprendido una investigación de las sucursales de la tenebrosa compañía en el viejo continente. Por fortuna (para los jugadores, claro está) los zombies aparecerán antes de que Jill pueda siquiera meter su cámara de fotos en la maleta.





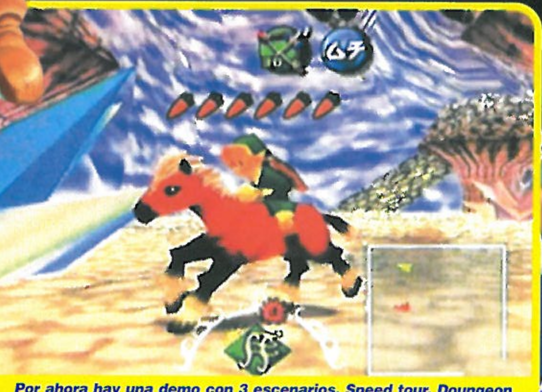
Sangre, visceras, vómitos, un pañuelo para los mocos, pistolas y unas botas gastadas. Deja de leer y dipara porque los zombies están por todas partes.



THE LEGEND OF ZELDA



Todavía tendremos que esperar bastante, pero ya está en camino. Vamos a ofreceros un avance de lo que será la nueva entrega de una de las series más famosas que han aparecido en las consolas de Nintendo.



Por ahora hay una demo con 3 escenarios, Speed tour, Doungeon tour y Battle tour, que permite hacerse una idea de lo que será.

Es pronto

El nuevo Zelda parece mucho más visual que su predecesor. Hay nuevos efectos, por ejemplo, cuando entras por primera vez en el agua como Zora hay unos efectos de trasparencias realmente buenos, tales que parece agua de verdad. Lastima que todavía tengamos que esperar un tiempo para tenerlo en nuestras manos.



Desde luego, el nuevo Zelda tiene una pinta excelente.

Como en Ocarina of Time, los escenarios son alucinantes.

Expansion Pak

Según Miyamoto, Mask of Mujula requerirá el Expansion Pak para jugar. Con esta expansión la Nintendo 64 es capaz de desplegar más enemigos, con mejor inteligencia artificial y más efectos especiales avanzados, lo cual repercute directamente en el resultado final del juego.



Mask of Mujula

Nintendo | Nintendo
Plataforma | Aventura

Continuar el que, según muchos críticos, es el mejor juego de todos los tiempos es una tarea difícil así que ya veremos... aunque, desde luego promete

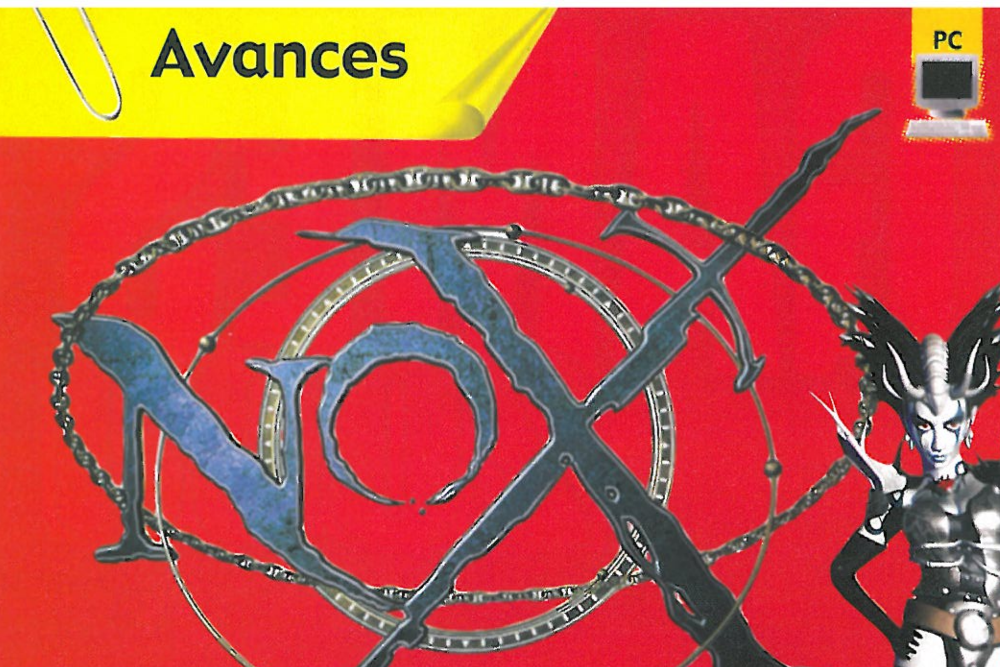
Una secuela con alguna novedad

Mask of Mujula se jugará exactamente como el anterior Zelda. Sin embargo, esta vez la parte inferior de la pantalla será una especie de indicador. Desgraciadamente, Nintendo todavía no ha revelado como será ni como influirá en el juego. Juzgando por el argumento, pensamos que podría estar relacionado con la medición del tiempo. Respalda esta teoría un reciente comentario de Shigeru Miyamoto revelando que el juego discurrirá en tiempo real y que éste pasará como si de la vida real se tratara. Esencialmente el mundo será destruido si juegas demasiado despacio.
Las máscaras jugarán también un papel importante en el juego.

No solamente serán corrientes en el entorno, sino que además seremos capaces de usar varias máscaras a la vez. Cuando Link se ponga unas máscaras específicas será capaz de transformarse en otros personajes. Este proceso no sólo afectará a su apariencia sino también a sus habilidades. Como ejemplo, cuando Link se ponga la máscara de Goron se transformará en una bola capaz de rodar cuesta abajo. Si se pone la máscara de Zola, mejorará su capacidad natatoria de forma espectacular. Igualmente a lo largo de todo el juego Link tendrá que utilizar diferentes máscaras para resolver puzzles.

El argumento de la nueva secuela se desarrolla pocos meses después de la aventura conocida como Ocarina of Time. Cuando ya la paz ha sido restaurada en Hyrule. Un día, Link se encuentra en el bosque a un hombre enmascarado llamado Stalkid que dice que Epona le ha enviado a por él. Y rápidamente desaparece a través de una puerta que da acceso a un extraño mundo. Link le sigue y descubre un nuevo mundo a través de la puerta. Un mundo extraño pero que, sin embargo, tiene algo familiar.
Lo primero que llama la atención del nuevo mundo a Link es una gran luna en el cielo. Según los habitantes del extraño mundo, la luna está cayendo sobre la tierra desde hace unos pocos días. Una vez puesto en antecedentes, Link se embarca en una misión para evitar que la luna termine cayendo sobre este mundo provocando su destrucción.
Parece que mientras que Ocarina of Time era un título de aventuras más tradicional MOM parece incorporar temas fantásticos procedentes del extraño mundo en el que Link se ha introducido. Los extraños personajes con los que se cruzará, los sombríos escenarios, la posibilidad de transformarse incluso en una criatura voladora para merodear cerca de flores escupidoras, son un ejemplo de que este título se aparta del tradicional Ocarina of Time.

PC



Cuando todavía tenemos la armadura en el taller del herrero por el gran uso que hemos hecho de ella en tantos juegos de rol como están apareciendo últimamente, ahora se anuncia Nox, un juego de rol trepidante y con una estupenda pinta.

EL ROL EN ESTADO PURO



¡Vaya! Salimos por la puerta y ya esta el cisco montado ¡no hay un minuto de descanso!



Habrá que saber equiparse bien si queremos sobrevivir en el peligroso mundo exterior.

La compañía Westwood, famosa por la saga de juegos de estrategia Command & Conquer, ha apostado esta vez por un juego del género del rol. Nox es un título que mezcla el más puro rol con la acción más vertiginosa. Reflejos rápidos serán un requerimiento indispensable para jugar a esta obra. La historia se desarrolla en un mundo fantástico llamado Nox. En este lugar perdido en el tiempo vive una hechicera, llamada Hecubah, que es la única representante de una antigua raza de hechiceros demoniacos que fueron vencidos y hechos prisioneros por los humanos. Sólo Hecubah logro escapar del castigo y ahora quiere liberar a los brujos de sus cadenas y empezar la guerra otra vez.

Este es el escenario donde serás teletransportado cuando carges Nox en tu PC. Como todo juego de rol, tendremos que elegir el personaje que queremos ser. En Nox podremos elegir entre tres tipos: guerrero, mago o hechicero. Los encantamientos a realizar serán muchos y su utilización de forma muy sencilla. Otra particularidad es que habrá objetos, como bastones de poder que estarán compuestos de diversas partes. Cada parte funcionará por separado, pero cuando tengamos el bastón entero tendremos entre manos un arma poderosísima. Lo más original de este juego será la posibilidad de mover todos los objetos que nos encontremos. Los muebles tendrán peso y nos costará moverlos más o menos trabajo según su masa. Se podrán trasladar armarios para obstaculizar el avance de los enemigos o para redecorar una habitación cuyo aspecto no nos guste. Pero habrá que tener cuidado, hay un tipo de enemigo, llamado Mimic, que suele metamorfosearse en sillas o mesas. Y es que ni de las butacas podremos fiarnos.



Nox

Westwood	E A
Plataforma PC	Rol

Un juego de rol de la prestigiosa Westwood que viene cargado de acción y se perfila como un duro rival de Diablo II. No te lo puedes perder.



Menos mal que hay un puente. El agua que lleva este río no parece muy refrescante.

Va a ser difícil entrar en el castillo... parece que hay algo de electricidad estática.



Todo lo que puedas desear: pociones, armas, hechizos y mazmorras ¿qué más quieres?

Icewind Dale

Por la Costa de los Magos

El motor del afamado juego Baldur´s Gate se está convirtiendo en una fuente inagotable de títulos del género rolero. Cuando está en pleno proceso de desarrollo la que será segunda parte, Interplay, aparece con Icewind Dale. Elfos, enanos y ogros volverán a nuestro PC.

Interplay, la filial de Virgin Interactive, está especializándose en crear estupendos juegos de rol. Sus compañías desarrolladoras, Bioware y Black Isle, han producido obras de reconocida calidad. Aparte de *Baldur´s Gate*, sin duda su trabajo más laureado, han salido de sus manos creaciones tan conocidas como la serie *Fallout* o *Neverwinter Nights*.

El motor de *Baldur´s Gate*, conocido como Bioware Infinity Engine, ha servido para dar vida al recientemente aparecido *Planescape Torment* y también será el que se utilice para desarrollar *Icewind Dale*, el título del que vamos a ocuparnos a continuación. Las razas serán las habituales en este tipo de juegos, en lo que habrá más diversidad es en las destrezas, hechizos y habilidades que podrán ser usadas. También habrá artefactos escondidos a lo largo y ancho del mapa que nos darán determinados poderes. Pero habrá que encontrarlos primero.

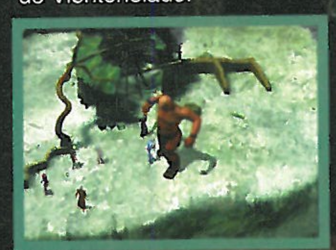
Otro aspecto espectacular de *Icewind Dale* será el gran tamaño de los monstruos que encontraremos. Cíclopes, escarabajos "rinoceronte", gigantes de escarcha y muchos más. Comparados con la talla de los personajes controlados por el jugador parecerán auténticos titanes.



¡Qué pedazo de escarabajo¡ ¿Alguien ha traído insecticida en su equipo?

En definitiva, en *Icewind Dale* no habrá cambios espectaculares con respecto a *Baldur´s Gate*, pero sí habrá multitud de pequeñas sorpresas que no decepcionarán a cualquier seguidor de este tipo de juegos. Aparte, el guión y el aspecto gráfico de los escenarios del juego serán totalmente diferentes a las de su ilustre predecesor.

Sólo nos resta decir que este título no saldrá hasta mediados de año, por lo menos. Habrá que esperar por tanto para adentrarnos en el Valle de Vientohelado.



Vamos a necesitar muchos hombres para derrotar a este gigante.

Icewind Dale

Bioware	Virgin
Plataforma: PC	Rol

A la espera de que llegue la segunda parte del que posiblemente sea el mejor juego de rol de todos los tiempos, nos llega un juego que promete dar guerra. Habrá que ver si es rival o no

MegaGames

Un grupo abigarrado

Si en La Puerta de Baldur se daba al usuario la posibilidad de ir recogiendo y desechando personajes por el camino hasta completar el grupo de seis; en Icewind Dale el sistema será distinto. Parece que tendremos que escoger las características de los seis personajes que nos acompañarán en nuestras peripecias (una de mis partes favoritas) desde el principio del juego. Con los personajes controlados por el ordenador podremos interactuar, pero no podremos manejarlos directamente. Lo que sí sucederá en determinadas partes del juego es que algunos decidirán acompañarnos durante un trecho del camino, pero sus reacciones serán imprevisibles.

Dragones y mazmorras



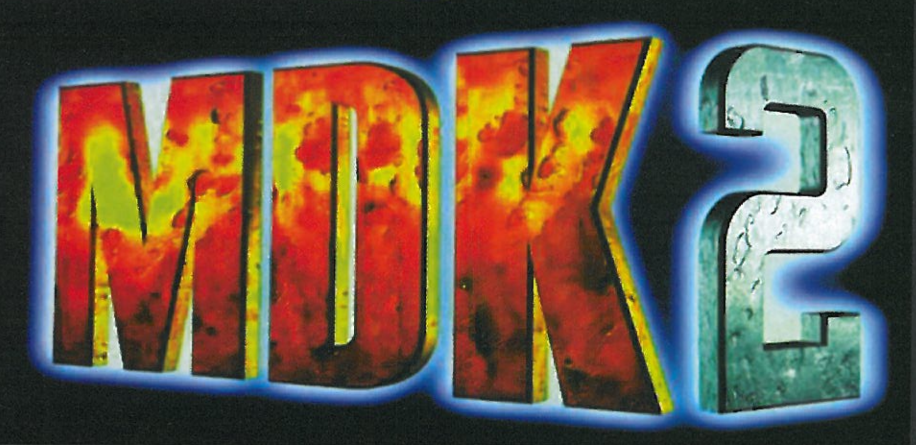
Como Baldur´s Gate o Planescape Torment, Icewind Dale, tendrá licencia TSR Advanced Dungeons & Dragons para dar vida en tu ordenador a otro de los Reinos Olvidados, en este caso La Costa de los Magos.

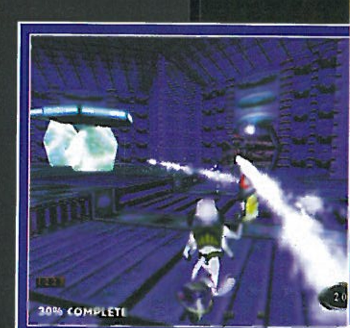
Sólo con estos datos puedes imaginar lo que te puedes encontrar en este juego: magia y acción a partes iguales, todo tipo de razas sacadas de los mundos fantásticos imaginados por los más afamados escritores de libros de fantasía, y escenarios que lo mismo te trasladan a un tenebroso bosque en el que hasta las piedras parecen estar vivas o a una ominosa cueva donde siniestros personajes esperan saquear lo que quede de tu cadáver.

Habrá que explorar un extenso territorio, sacado en su mayor parte de la fértil imaginación del escritor de novelas fantásticas Robert Salvatore. Probablemente habrá unas cincuenta áreas para explorar, pero todavía no se tiene claro por parte de los desarrolladores de este juego, miembros del equipo que trabajo en Fallout 2 y Planescape Torment, cuántas serán al final. Lo que es seguro es que las localizaciones serán tan abundantes como para satisfacer todos los deseos de los acostumbrados a este tipo de juegos. No hay que olvidar que el universo de Baldur´s Gate ocupaba cinco CD-Roms y que el mundo de Planescape Torment llena de bytes las pistas de cuatro discos. Así que, todo hace presagiar, que la Costa de los Magos estará repleta de sitios donde meter las narices y saciar nuestra curiosidad de aventureros natos.



PC DC





Con sus cuatro brazos nuestro intrépido perro mutante es capaz de disparar muchas balas por minuto ¡qué caña!



Para la segunda entrega de MDK podremos utilizar al Doctor Hawkins que es capaz de realizar los inventos más alocados como armas.

Cuando los arcades 3D con perspectiva subjetiva están en plena ebullición, la competencia con títulos en 3ª persona llega a su punto cumbre. Con MDK 2 Virgin pretende alcanzar el nº1 en su parcela como lo está haciendo Quake III Arena en la suya.

En esta segunda parte vamos a poder disfrutar del Sniper que hizo tan famoso al primer MDK pero, como es de esperar, tremendamente mejorado.

Los escenarios por los que va a transcurrir la aventura son inmensos, no perdiendo velocidad en ningún momento. Las texturas que disfrutaremos son una delicia para nuestros delicados sentidos.

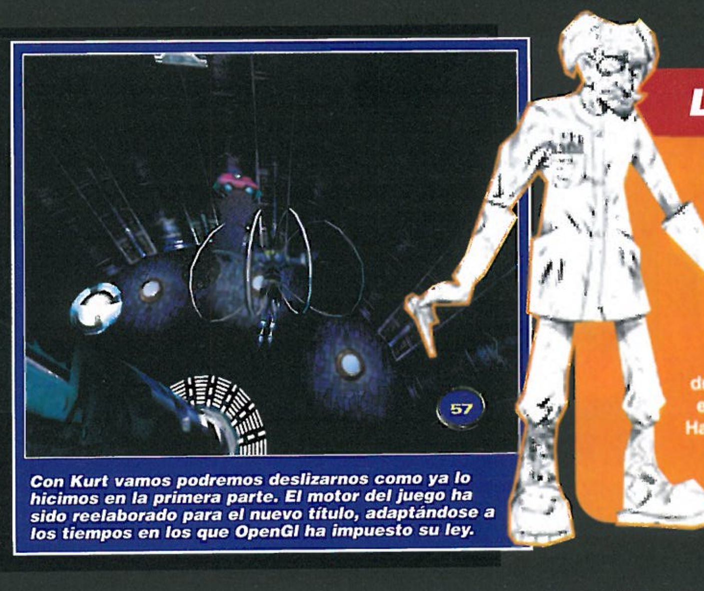
Con el Doctor Hawkins nos espera más de una sorpresa. Este título no dejará de sorprendernos con numerosos detalles a medida que avancemos.

Pronto, muy pronto



BioWARE CORP

Greg Zeschuk, máximo responsable de MDK 2 estuvo en Madrid contándonos cómo iba el desarrollo del juego. Nos mostró ambas versiones, Dreamcast y PC, y nos contó que el juego será exactamente igual en ambas, diferenciándose únicamente en la forma de control y en que, como es lógico, la versión para la consola de Sega no se verá en alta definición. Sin embargo, con ambos juegos al lado, pudimos ver que los gráficos de la Dreamcast tienen poco o nada que envidiar a los de PC. Desde luego, se notan los 128 bits de la criatura de Sega. Por otro lado, parece que en el formato PC, el juego sólo soportará Open GL.. Según nuestras informaciones, MDK 2 va a salir de forma inminente para Dreamcast y um poco más tarde (mayo) en PC. Lo último que sabemos es que el trabajo se desarrollaba según lo previsto, luego esperamos tenerlo muy pronto en nuestras manos.


Con Kurt vamos podremos deslizarnos como ya lo hicimos en la primera parte. El motor del juego ha sido reelaborado para el nuevo título, adaptándose a los tiempos en los que OpenGl ha impuesto su ley.

Los intrépidos protagonistas

Max el perro androide y el excéntrico Dr. Hawkins son los nuevos personajes de este título Una nueva invasión de origen extraterrestre promete hacernoslas pasar canutas. Pero esta vez no sólo podremos controlar a Kurt (el prota del primer MDK) sino que también tendremos la posibilidad de manejar a Max, el perro androide, y al excéntrico Doctor Hawkins, los cuales tienen diversas habilidades que los harán muy valiosos a la hora de combatir. Cada personaje tiene poderes particulares y armas también diferentes. Kurt dispone de su famoso Sniper ligeramente modificado, Max dispone de armas para sus cuatro manos (¡eso son muchas armas!) y el Dr. Hawkins puede recordar en ciertos momentos a Mc Giver ya que puede ir recogiendo objetos con ambas manos cuya mezcla puede resultar explosiva ¿adivináis qué puede salir de la mezcla de una tostadora y un poco de Uranio? Sí, efectivamente... ¡Tostadas atómicas! Ahora simplemente nos preguntamos ¿hasta donde llegará la imaginación de los muchachos de Bio Ware?

MDK supuso en su tiempo un verdadero bombazo, un tipo de juego nunca visto. La primera parte aportaba un nuevo tipo de perspectiva: un juego en 2 dimensiones de gran calidad que simulaba las 3 dimensiones con una novísima programación nunca vista hasta el momento. La velocidad parecía ser el enfoque principal del juego. La acción se desataba a raudales y aparecieron varias novedades entre las que destacamos aquella que permitía utilizar una mira telescópica (copiado por los mejores títulos del momento, por cierto). Interplay, conocedora del éxito de la primera parte no tuvo más que ponerse a programar una segunda (clave del éxito según demuestra nuestra querida Lara) para generar gran expectación.

Los programadores de Bio Ware Corp son los responsables de las mejoras producidas en el nuevo MDK. Mejoras en el apartado gráfico, en los nuevos personajes, el sonido, los movimientos_ Los más roleros ya conocen de sobra a BioWare por ser los creadores de uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos, Baldurs Gate.

Pero hablamos de MDK 2. Los inmensos escenarios en 3D totalmente surrealistas que nos acompañarán a través de nueve niveles producirán todo un impacto visual aderezado por una excelente calidad gráfica. El engine utilizado recibe el nombre de "Omen" y ha sido desarrollado por el equipo de Bio Ware. Sistemas ultrarrealistas de iluminación y efectos en tiempo real son innovaciones que aunque las hayáis oído antes, no las prodréis disfrutar hasta que no hayáis probado MDK 2.

Parece ser que la mayor innovación de está en su detalle gráfico. Ingentes escenarios y un sistema de iluminación nunca realizado hasta ahora parecen ser las bazas fuertes de este nuevo título en lo que a la técnica se refiere. Sin duda hay una gran expectación para ver hasta dónde han podido llegar los chicos de Bio Ware. Nota mental: "probar MDK 2".



El color ha sido un aspecto muy cuidado por los chicos de BioWare.


Seguro que MDK2 sorprenderá al igual que lo hizo su predecesor.

Una historia con mucho humor

La mayor novedad en este nuevo título no va a ser el apartado gráfico que ha mejorado sustancialmente sino un giro en el argumento del juego hacia un tono más humorístico.
Un cruce entre las criaturas más tenebrosas que la imaginación más angustiada pueda crear mezclados con toques de humor de lo más esperpéntico.
Para ejemplo baste un botón: algunos de los monstruos con las que tendremos que habérnolas tienen ciertos problemas intestinales... es decir, que se tiran pedos sin parar (¿divertido, no?).


Parece que el Doctor Hawkins ha encontrado un curioso cuadro.

MDK 2

Bioware	Virgin
PC	Arcade 3D

Si el primer MDK fue una revolución, éste promete ser un bombazo y tiene todos los ingredientes para ello: calidad técnica y acción a raudales junto a un gran sentido del humor.

MegaGames

Diablo II

La segunda parte de uno de los mejores juegos de rol de 1997 pronto estará disponible para los aficionados al rol que no desdeñen un poco de lucha al mismo tiempo. Diablo II se ha hecho esperar durante bastante tiempo, parecía que iba a salir en Navidad pero sólo fue un amago, puede que en la primavera lo tengamos por fin en nuestras manos.



Repartiendo golpes a dos manos.

El poder de la magia lo domina todo.



Hay que sufrir la soledad del guerrero.

La sangre encharca los lóbregos pasillos.

Diablo tuvo tanto éxito por su modo de dotar a los juegos de rol clásicos de un punto de acción arcade que le hacía sumamente adictivo. Desde entonces su modo de combate ha sido emulado por muchos otros títulos que están en el mercado o que están en pleno período de desarrollo.
En Diablo II, los afortunados jugadores que lo posean, volverán a sumergirse en un mundo plagado de tenebrosos misterios y oscuros laberintos. Ambientado en una época mitad Edad Media, mitad libro de fantasía, este juego promete dar la misma estupenda jugabilidad que tuvo su hermano mayor.
Para explorar el mundo de Diablo II tendremos que escoger uno de los cinco caracteres predeterminados por el juego: paladín, amazona, nigromante, bárbaro y hechicera. Cada uno tiene unas características determinadas, unos harán más uso de las artes mágicas y otros de la fuerza bruta. El personaje que elijamos deberá explorar las distintas tierras que forman el juego, pelear con todo aquel que se le interponga en el camino, descubrir tesoros, y resolver los arcanos misterios que se esconden en edificios y subterráneos sin edad definida.

Diablo II

Blizzard	Havas
Plataforma: PC	Rol

Diablo II es uno de los juegos de rol más trepidantes que podrás encontrar. Rol y acción a partes iguales en un título esperadísimo.

MegaGames

Bárbaro

Por este nombre se suele conocer a los miembros de varias de las tribus más alejadas de la civilización. Tienen una enorme fuerza vital, conseguida a base de privaciones, y rechazan al resto de personas que suelen llamar "amanerados de ciudad". Viven en constante ajetreo por la gran cantidad de alimañas que deben hacer frente para sobrevivir en los inhóspitos parajes donde suelen morar. Con este entrenamiento diario es correcto imaginar que están bastante fuertes. Y como lo más sabio es servirse de las mejores cualidades que se poseen, los bárbaros son amigos de usar la fuerza bruta.

Amazona

Una poderosa mujer guerrera perteneciente a las bandas nómadas que deambulan por las llanuras del Mar del Sur. Son especialistas consumadas en el manejo de la lanza y de otras armas arrojadizas y tampoco desdeñan el combate cuerpo a cuerpo. Estas belicosas mujeres son contratadas muy a menudo como mercenarios, pero eligen bien el tipo de trabajo que deben realizar, no suelen apartarse mucho de lo que podría llamarse "un cierto sentido de lo que está bien", sino se las paga demasiado.

Nigromante

Los húmedos y calurosos pantanos australes son el lugar de origen de esta oscura figura llena de misterio. El nigromante es capaz, haciendo uso de sus dotes de espiritista, de invocar y controlar a varios seres de ultratumba cada vez que se ve amenazado por algún enemigo. Aunque pueden encontrarse algunos de estos seres que están aliados a las "Fuerzas de la Luz", sus técnicas de combate los acercan más al lado oscuro. Las largas horas pasadas estudiando su ciencia taumatúrgica en malsanos cementerios y catacumbas malolientes han hecho de su cutis una máscara blanquecina y casi transparente.

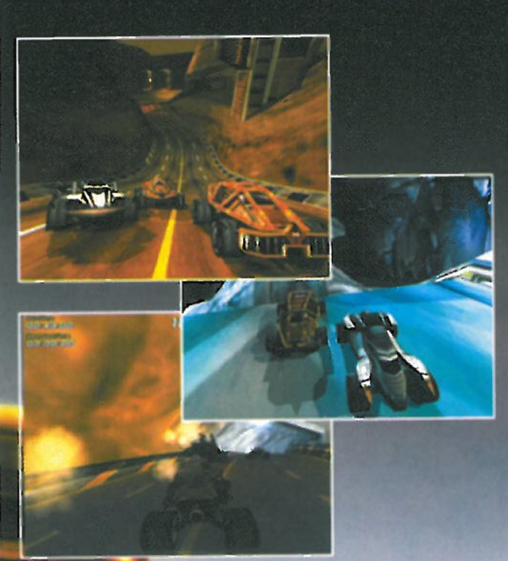
Paladín

Los caballeros de las fronteras del Oeste, que pasaron por las filas del ejército del poderoso Leoric, son puros de corazón y se guían estrictamente por las enseñanzas de Zarakum, el profeta de la Religión de la Luz. Pero en el campo de honor ponen toda su fe exclusivamente en su escudo y en su espada. Su determinación, producto de sus creencias religiosas, es tanta que el poder de sus aliados se ve incrementado si pertenecen a su lado, incluso son capaces de curar las heridas de sus amigos. Hay algunos paladines que son tachados de fanáticos, pero son los menos.

Hechicera

Una de las rebeldes mujeres que han arrebatado los secretos de la magia del sindicato masculino de brujos que la tenían controlada. La hechicera es una experta en la creación mística partiendo de la nada más absoluta, lo que podría llamarse en la época contemporánea como "artista o creativo de vanguardia". Su punto débil son los combates cuerpo a cuerpo, pero esta falta de fortaleza corporal la suplen con un amplio abanico de poderosos conjuros de ataque y defensa. Suelen ser solitarias y basan sus acciones en una de las más antiguas éticas que conoce el mundo: su propio capricho. No es aconsejable contrariarlas.

mad trax









PC CD rom Sólo 2.995 pts.

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: 91 304 06 22 Fax:91 304 17 97
http://www.ddmultimedia.com

COMPATIBLE WINDOWS 98

Digital Dreams MULTIMEDIA



HELLFIRE

In the Heat of War


Este apacible pueblo es, en realidad, la guarida de los narcos.

Por fin llega a nuestras pantallas Hellfire, el juego de combate aéreo de Hammer Technologies, la compañía española que cada vez puja con más fuerza

Al mando de un comando especial de operaciones, formado por una patrulla de helicópteros, tendremos que dirigir nuestro punto de mira contra objetivos tanto terrestres como aéreos en muy diversas misiones. Desde el principio será evidente que se trata de un arcade más que de un simulador y eso ha multiplicado la diversión por 1000. Con el aspecto de un simulador volamos con la facilidad de un arcade, consiguiendo así que nos sintamos inmersos en una verdadera batalla aérea.

Cada escenario corresponde a un nivel de dificultad y por tanto, no podremos acceder a otra campaña hasta que no hayamos completado la anterior. De esta forma, nos tendremos que enfrentar a un total de 23 misiones de dificultad creciente y en los que nuestra habilidad y capacidad estratégica serán esenciales para el éxito de nuestros objetivos.

Gráficos de altura

Se ha dotado al juego de un potente motor gráfico que le permite manejar texturas en alta resolución, con una profundidad de color de hasta 16 bits. Los gráficos del juego aprovechan las posibilidades de las tarjetas aceleradoras y eso se deja sentir tanto en las texturas del terreno y de los diferentes objetos, como en la velocidad de juego. Los helicópteros se han modelado con precisión consiguiendo que su aspecto se asemeje casi a la perfección con los modelos originales. Así mismo los escenarios han requerido una rigurosa documentación para recrear con el máximo realismo posible todos los campos de batalla y sentir así, que nos encontramos en combate en plena selva colombiana, o entre las agrestes montañas ucranianas.

Los escenarios

Las misiones se desarrollan en lugares muy diferentes entre sí, como Sudamérica, Asia, los Balcanes o los países del Este, donde tendremos que combatir contra guerrillas rebeldes, traficantes de armas o poderosos cárteles de la droga.







La variedad de enemigos y blancos está asegurada. Cada uno, con su ataque propio, nos pondrá las cosas muy difíciles.



Un ejemplo de las estructuras que tendremos que sobrevolar.

Variedad de opciones



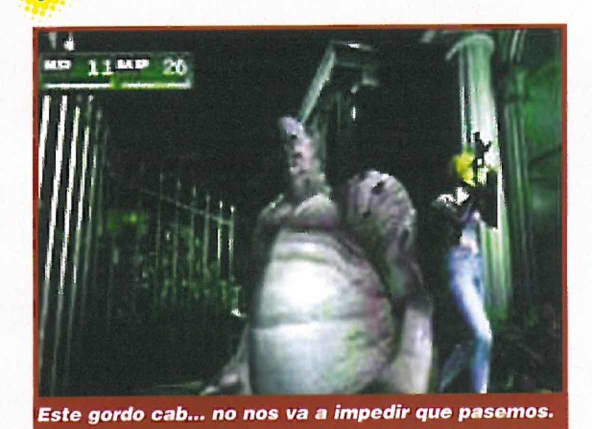
Podremos escoger entre ocho tipos diferentes de helicópteros. En cada misión tendremos que calibrar cual de ellos es el más adecuado para lograr nuestro objetivo. Desde los helicópteros que parecen fortalezas flotantes, hasta los aparatos ligeros.


La pista de aterrizaje está que arde. No sé si voy a poder aterrizar aquí. Será mejor que me largue.

Hellfire

Hammer Tec.	Hammer Tec.
Plataforma: PC	Arcade y Simulador

Las guerras están cambiando, como lo demuestra Hellfire. un juego que aúna la simulación y el arcade para sumergirnos en una lucha repleta de acción.


Este gordo cab... no nos va a impedir que pasemos.


Escenarios de una ciudad desolada por la plaga.

Parasite Eve II

Han pasado tres años desde que Nueva York fuera víctima del ataque de las "mitocondrias". Nadie estaba preparado para su regreso hasta el incidente en la Acropolis Tower, el nuevo rascacielos más alto de la ciudad. Las autoridades actuaron con rapidez, pero de forma equivocada. El resultado de su error fue la masacre de un grupo de la SWAT y un helicóptero en llamas que trató de asaltar el edificio desde el tejado. Una vez más el FBI ha tomado cartas en el asunto: su respuesta es un grupo especial de asalto.



Rol para tu Play

En su día *Parasite Eve* fue, probablemente, el RPG con mejor aspecto y, aunque estas imágenes no estén por encima de éxitos actuales, como *Final Fantasy VIII,* bien demuestran que la calidad gráfica seguirá siendo uno de los puntos fuertes de su continuación. La fórmula es la habitual del género: personajes poligonados (con sumo detalle, por cierto) sobre escenarios prerenderizados.

Parasite Eve II

Revolution	Sony
Plataforma	Rol

Las cinemáticas estarán, tal como cabe esperar del equipo de Squaresoft, a la orden del día y se nos presentarán conectadas al movimiento real de los caracteres.

MegaGames

A sangre fría

Las aventuras con argumentos cinematográficos están de moda. Desde Metal Gear Solid, el público quiere buenas historias que amenicen sus andanzas por las sombras, esperando pillar al enemigo por la espalda, mientras revisan un inventario ahíto de objetos molones.Se ha impuesto una nueva forma de jugar que, si sigue incorporando, como hasta ahora, elementos originales, es probable que dentro de un año se convierta en otro género bien diferenciado del resto. El que este mes adelantamos, tiene casi todo lo que anteriores títulos similares han aportado a esta industria, pero encima viene cargado con características del tipo "quítate el sombrero y ponte un babero para guardar las babas".



La perspectiva variará a lo largo del juego.

La historia

La historia: en un futuro cercano, a John Cord, agente especial del MI6, se le encomienda una misión de rutina en Volgia, una pequeña república de la USSR. Pero, a través de nueve niveles de creciente dificultad, descubrirá que el trabajo es todo salvo una tarea sencilla. El argumento, que ha sido desarrollado por profesionales de la industria cinematográfica, presume de tener los suficientes giros como para cargar al jugador con una buena dosis de tensión y suspense.





Imágenes para que se nos caiga la baba.



A sangre fría

Revolution	Sony
Plataforma	Aventura

El comportamiento de los personajes que encontraremos, hará sentir de lleno una potente IA. Un título que nos pondrá los pelos de punta.

MegaGames



La Primera Dinastía del segundo milenio está en decadencia y nuevos poderes pugnan por hacerse con el control. SovKhan está reuniendo un ejercito de esclavos biomecánicos. Cuando estos esclavos se lancen sobre los conglomerados asiáticos nada podrá detenerlos. Nada, salvo quizás... los guerreros de la hermandad espiritual.

SLAVE ZERO

¿Y todo esto de qué va? Va de tiros y acción. En esta ocasión nos tendremos que poner en la piel metálica de uno de estos guerreros biomecánicos de 30 metros de altura, que ha sido hackeado por la Resistencia, y que ahora combate para nosotros. Los guardianes son los componentes de la guerrilla urbana que trata de impedir la invasión de los esclavos biomecánicos.

Ch´an, el protagonista, debe combatir por las calles de la principal capital del continente asiático, Megacity S1-9, abriéndose paso por entre los rascacielos y autopistas de esta gigantesca urbe, para frustrar los planes del tiránico SovKhan. En definitiva, un shooter que, como novedad, incluye la posibilidad de una perspectiva en tercera o primera persona. En ambos modos, el manejo y la perspectiva de combate son perfectas, no como en otros juegos similares en el que la perspectiva en tercera persona apenas sirve para recrearnos la vista en los momentos en que no combatimos.

En cuanto a la jugabilidad, nada que reprochar, se deja jugar a la perfección en cualquiera de las dos perspectivas. Los combates son frecuentes, y contra numerosos oponentes a la vez, desde la infantería, hasta los *slaves* enemigos, pasando por tanques y helicópteros, todos tienen una IA aceptable y siguen diferentes comportamientos. El manejo es sencillo. La variedad de armas está asegurada desde el principio y la infantería y vehículos pesados enemigos parecerán mosquitos trompeteros comparados con la máquina que manejamos, claro que cuando aparecen *slaves* de nuestro tamaño las cosas están más igualadas.

Slave Zero destila originalidad por los cuatro costados, y estamos seguros que puede hacer flipar a mucha gente, el entorno de los escenarios es muy atractivo y poco corriente hasta ahora en los juegos, una bocanada de aire fresco al fin y al cabo.

Guillermo Izquierdo

En todo momento tendremos la sensación de estar sumergido... interior de una gigantesca metrópoli.

Mucho cuidado con las caídas porque pueden hacernos mucho, mucho daño.

¡Ohh! ¡Ohh! Me temo que este tren no va a llegar a su hora... y es que cualquiera se resiste a este fogoso recibimiento.

En variadas ocasiones, la acción del juego se trasladará al interior de diferentes edificaciones.

El aspecto de nuestros enemigos nos dará más de un susto, so... todo cuando vuelvan sus cañones contra nosotros y saluden co... malas intenciones. ¡No es momento de asustarse! ¡A por ellos!



Pasen y vean

Los gráficos son realmente buenos, en todo momento tendremos la sensación de estar en una verdadera ciudad, megaciudad, rodeados de edificios gigantescos y... variados. Estructuras titánicas que dejarán pequeño a nuestro gigante biomecánico, autopistas repletas de circulación, canales subterráneos que canalizan ríos enteros, vías de metro y alcantarillas, viandantes que aplastaremos sin siquiera darnos cuenta, y todo ello en un ambiente nocturno totalmente iluminado por el neón de los anuncios y el brillo de los edificios. Además es una ciudad "totalmente" interactiva, los vehículos se estrellan contra nuestros enormes pies metálicos o tratan de esquivarnos y caen entre los fosos, la infantería acaba espachurrada, los edificios se derrumban, etc. En definitiva que se ha conseguido hacernos sentir en el interior de una gran urbe, y eso tiene mérito. Hasta ahora las ciudades se reducían a una serie de bloques dispuestos a diferentes distancias como flanes en una mesa. Pero... sí, los gráficos son buenos, pero no mejoran nada de lo presente, que nadie se espere unos gráficos tipo *Quake III*. Lo mejor de este juego es la sensación auténtica de sentirnos conductores de un robot de metal gigantesco capaz de pisar y destrozar todo que se ponga a nuestros pies.

En cuanto a los edificios de esta abigarrada metrópoli, si eres un amante de las zonas verdes podrás remodelar su aspecto urbanístico a base de demoler inmuebles.

Espectacular.

Ahora sí que se puede decir que la ciudad está a mis pies. La tierra está en peligro y me ha tocado salvaría ¿qué le vamos a hacer? ¡Un robot ha de hacer lo que tiene que hacer!

Bajo la ciudad los adversarios continuarán acechándonos, aunque su aspecto será algo diferente al habitual ya que los enemigos subterráneos no son como los terrestres.

El combate a diferentes niveles de altura será algo habitual y con frecuencia tendremos que buscar con cuidado a los francotiradores que nos esperan emboscados.

El escenario es una megalópolis nocturna llena de luz, color y movimiento.

Si somos lo suficientemente perseverantes, nuestros contrincantes finalmente morderán el polvo y acabarán reducidos a chatarra gracias a nuestro fuego purificador. ¡Sayonara baby!

Al final de cada fase nos encontraremos con los inevitables monstruos finales que serán tan espectaculares como el que se ve en la imagen. La lucha final será de las que hacen época.

Slave Zero

Accolade | Infogrames

Plataforma: PC

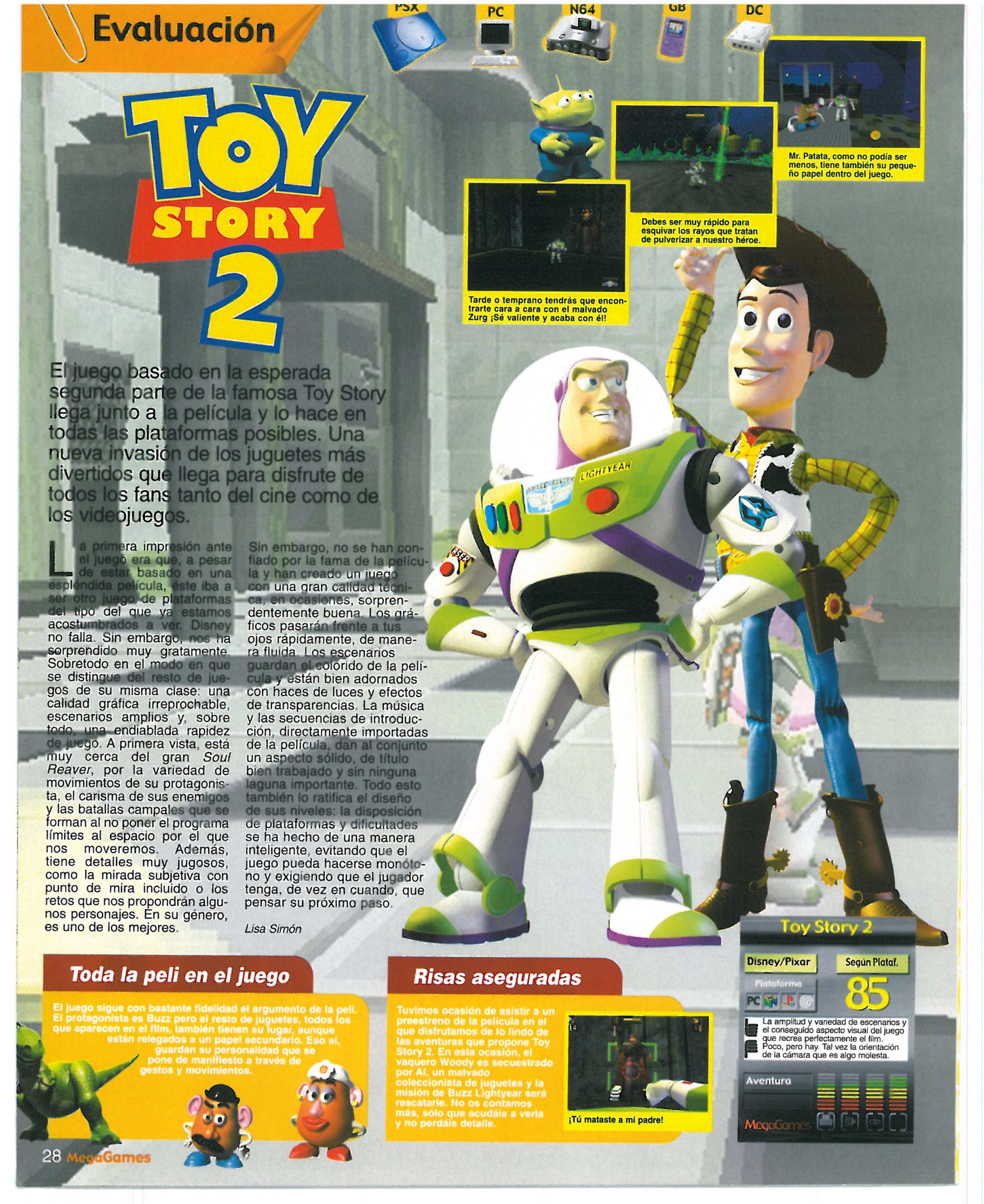
90

Los escenarios, amplios y muy variados, coloristas, en los que se desarrolla la acción.

Que no tenga la calidad técnica de Quake III, si fuera así...

Arcade 3D

MegaGames



TOY STORY 2

El juego basado en la esperada segunda parte de la famosa Toy Story llega junto a la película y lo hace en todas las plataformas posibles. Una nueva invasión de los juguetes más divertidos que llega para disfrute de todos los fans tanto del cine como de los videojuegos.

La primera impresión ante el juego era que, a pesar de estar basado en una espléndida película, éste iba a ser otro juego de plataformas del tipo del que ya estamos acostumbrados a ver. Disney no falla. Sin embargo, nos ha sorprendido muy gratamente. Sobretodo en el modo en que se distingue del resto de juegos de su misma clase: una calidad gráfica irreprochable, escenarios amplios y, sobre todo, una endiablada rapidez de juego. A primera vista, está muy cerca del gran *Soul Reaver*, por la variedad de movimientos de su protagonista, el carisma de sus enemigos y las batallas campales que se forman al no poner el programa límites al espacio por el que nos moveremos. Además, tiene detalles muy jugosos, como la mirada subjetiva con punto de mira incluido o los retos que nos propondrán algunos personajes. En su género, es uno de los mejores.

Sin embargo, no se han confiado por la fama de la película y han creado un juego con una gran calidad técnica, en ocasiones, sorprendentemente buena. Los gráficos pasarán frente a tus ojos rápidamente, de manera fluida. Los escenarios guardan el colorido de la película y están bien adornados con haces de luces y efectos de transparencias. La música y las secuencias de introducción, directamente importadas de la película, dan al conjunto un aspecto sólido, de título bien trabajado y sin ninguna laguna importante. Todo esto también lo ratifica el diseño de sus niveles: la disposición de plataformas y dificultades se ha hecho de una manera inteligente, evitando que el juego pueda hacerse monótono y exigiendo que el jugador tenga, de vez en cuando, que pensar su próximo paso.

Lisa Simón

Mr. Patata, como no podía ser menos, tiene también su pequeño papel dentro del juego.

Debes ser muy rápido para esquivar los rayos que tratan de pulverizar a nuestro héroe.

Tarde o temprano tendrás que encontrarte cara a cara con el malvado Zurg ¡Sé valiente y acaba con él!

Toda la peli en el juego

El juego sigue con bastante fidelidad el argumento de la peli. El protagonista es Buzz pero el resto de juguetes, todos los que aparecen en el film, también tienen su lugar, aunque están relegados a un papel secundario. Eso sí, guardan su personalidad que se pone de manifiesto a través de gestos y movimientos.

Risas aseguradas

Tuvimos ocasión de asistir a un preestreno de la película en el que disfrutamos de lo lindo de las aventuras que propone Toy Story 2. En esta ocasión, el vaquero Woody es secuestrado por Al, un malvado coleccionista de juguetes y la misión de Buzz Lightyear será rescatarle. No os contamos más, sólo que acudáis a verla y no perdáis detalle.

¡Tú mataste a mi padre!

Toy Story 2

Disney/Pixar

Según Plataf.

Plataforma: PC, N64, PSX, DC

85

La amplitud y variedad de escenarios y el conseguido aspecto visual del juego que recrea perfectamente el film.

Poco, pero hay. Tal vez la orientación de la cámara que es algo molesta.

Aventura

MegaGames



Mega Trucos
Sumario
A fondo
Pág. 30
Homeworld. Tácticas multijugador.
PC CD-Rom
Pág. 38
Age of Empires II
Fifa 2000
Prince of Persia 3D
Homeworld
Aliens Vs Predator
Need for Speed 4
Dreamcast
Pág. 38
Slave Zero
Soul Reaver
Playstation
Pág. 39
Dino Crisis
Grandia
Xena
Need for Speed: High Stakes
Nintendo 64
Pág. 39
A bug´s life
Robotron 64
GameBoy
Pág. 39
Killer Instinct
Pitufos 3
Si necesitas algún truco para resolver ese juego que te tiene atascado, no dudes en escribirnos o mandarnos un mail para que te resolvamos el entuerto. Nuestra dirección es:
Mega Games
C/ Alfonso Gómez, nº 42. Nave 1-1-2
Madrid 28037, España.
E-mail: gover@prensatecnica.com

Lo más atractivo de este título, que ha revolucionado la perspectiva en la estrategia, no es su "modo historia", sino sus partidas multijugador. Por ese motivo hemos elaborado una táctica (ordenando y combinando las acciones más prácticas) para casi cualquier tipo de batalla. Las siguientes estrategias pretenden explicar, sin agotarlas, todas las posibilidades que nos ofrece el último éxito de Sierra.

Las siguientes maniobras, por las que todo jugador pasará antes o después en una partida de *Homeworld*, se tratan de tácticas muy básicas que todo buen estratega terminará adaptando a su forma de jugar. Es decir, lo que os relatamos a continuación es la esencia de una batalla, los adornos los ponéis a vuestro gusto: habrá quienes se centren más en unos puntos que en otros, o quienes decidan saltarse unos pasos en orden a llevar a cabo maniobras más imaginativas... pero, en cualquier caso, el siguiente "modus operandi" refleja con exactitud la mecánica del juego y, por ende, sus secretos. Además, las soluciones que os ofrecemos son lo suficientemente indeterminadas (nadie en su sano juicio sentaría cátedra con este juego) como para que podamos adecuarlas a casi cualquier situación.

Ignacio Pulido.

HOMEWORLD

TÁCTICAS MULTIJUGADOR

Reconocimiento e investigación

Un ejército fuerte es producto de una buena gestión de los recursos, el que se pueda dar ésta de la manera adecuada depende de la velocidad con que nuestras naves recolectoras obtengan minerales del espacio y los lleven hasta la madre nodriza (o al controlador de recursos). Que podamos llevar a cabo esta tarea de la manera más eficiente y a buen ritmo, depende del conocimiento que tengamos de la ubicación de las nubes de asteroides; es decir, es imperativo saber, sobre todo al principio, por qué mapa nos movemos y localizar las que más adelante serán nuestras fuentes de recursos.

Así que, nada más empezar, fabricaremos de **5 a 10 sondas** (dependiendo del tamaño del mapa) y las enviaremos, a través del administrador de sensores, hasta aquellas zonas en las que aparezca un mayor número de puntos marrones (asteroides). Es importante no descuidar la exploración a lo largo de la partida (un error muy usual) puesto que la revelación de una zona en el mapa (marcada por una esfera azul) abre la posibilidad del reconocimiento de lugares más alejados.

Lo más importante, en los primeros minutos del juego, es saber ubicar las fuentes principales de recursos, pero, si tenemos tiempo o la suerte se inclina a nuestro favor, no desdeñaremos la localización de la nave nodriza enemiga (aunque más tarde pueda cambiar de lugar).
Antes incluso que enviar a las profundidades a la primera sonda, durante los segundos, en los que se va creando, accederemos al laboratorio. El orden de investigación depende de las tácticas que hayamos planeado para la batalla, pero, casi sin riesgo de duda, lo más importante al principio es la **Propulsión de Nave Capital**. Con este descubrimiento obtendremos la posibilidad de construir, ya en la siguiente fase, el "Controlador de recursos". Después conviene que investiguemos **Propulsión de caza** y **Chasis de caza**, en orden a empezar a fabricar cuanto antes "Interceptores": las unidades de escolta por excelencia.
Hasta que obtengamos aquellos, los "exploradores" con los que contamos al principio habrán de formar nuestro primer equipo de escolta para el primer recolector (que le enviaremos a recolectar sin más monsergas). Cuidado: por lo menos un par de exploradores habrían de quedar junto a la nave nodriza por si se acerca demasiado un explorador enemigo. Hay quien usa también estas unidades para explorar el mapa en lugar de las sondas... dos desventajas: no sirven para mostrarnos permanentemente zonas del mapa pues, con la misma velocidad que llegan también se marchan. Por otro lado, es difícil manejarlos de manera efectiva si es que, para abarcar más mapa, decidimos enviarlos por separado en diferentes direcciones.

Saltos hiperespaciales

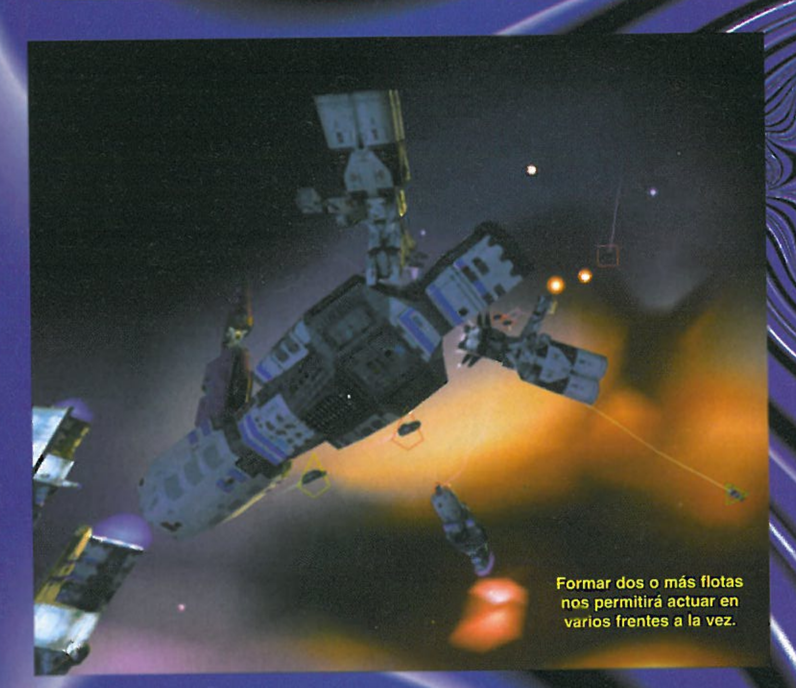
Unas palabras con respecto al **salto hiperespacial**: ciertamente es muy espectacular pero, en la mayoría de los casos, su funcionalidad se limita a eso simplemente, a fardar. Reserva los recursos para un salto hiperespacial sólo en el caso en que tengas que regresar hasta tu nave nodriza porque el enemigo se ha adelantado a tus planes. En la defensa, radica su sentido más práctico.



Preparado para saltar al hiperespacio.



El espacio puede ser un lugar muy bello.



Formar dos o más flotas nos permitirá actuar en varios frentes a la vez.

Apoya a la escuadra rápida

Sólo si ésta ha metido el dedo en la yaga del enemigo. Es decir, una vez que hayamos empezado a fastidiar las vías de suministro del contrario y éste haya reaccionado con una buena flota, es hora de pensar un plan para mantener nuestras posiciones y retirar al contrario de una zona vital. Estos son los pasos que trataremos de seguir:

- Suponiendo que nuestra escuadra rápida sea amenazada por una fuerza muy superior, saldremos por patas... a no ser que, junto a la nave nodriza, tengamos preparada otra flota que pueda ir a apoyar a la anterior. En tal caso, usaremos tácticas evasivas para nuestra escuadra rápida mientras llegan refuerzos.
- La idea principal es crear otra flota que apoye a la anterior o cree un punto de fuerza en la zona conflictiva. Esta escuadra de apoyo estará compuesta por naves de tipo fragata o corbeta y algunos cazas más.
- Cuando la Flota de Apoyo encuentre a la escuadra rápida (o lo que quede de ella) juntaremos ambos grupos y con ambos mantendremos la posición. Terminado el primer asalto, usando fragatas de apoyo repararemos la flota.
- Desde la nave nodriza fabricaremos nuevas naves que se vayan uniendo a la Flota de Apoyo. En el caso que nos veamos escasos de recursos, cogeremos algunas de las naves que teníamos reservadas para la Flota Principal. Lo más importante ahora es ganar la batalla por una zona tan conflictiva, bien porque ésta sea una fuente de recursos para el enemigo o para nosotros, o bien porque el enemigo, por la razón que sea, insiste en defenderla.
- Es importante tener en cuenta que, el ganador de esta primera gran batalla obtendrá la iniciativa durante toda la partida. A tal efecto, cualquier sacrificio en unidades puede ser bastante rentable.
- Si hemos ganado la zona y ésta es rica en recursos, el siguiente paso será explotarla en el menor tiempo posible. Envía aquí a tu controlador de recursos y a un par de extractores (si éstos están llevando bien su cometido en otro lugar, no dudes en fabricar unos nuevos).
- Por norma general, la victoria de esta batalla es para el bando que antes lleve a la misma a una nave clase destructor. Si el enemigo lo hace antes que nosotros, utiliza la táctica "kamikaze" con los cazas que aún tengas y remátalo con fragatas de asalto.

Recolección

Construiremos una **nave recolectora** y otra **parte del laboratorio**. El por qué de ésta no tiene más misterio que el ir, cada cierto tiempo y según los recursos que nos "sobren" (léase en los periodos menos agitados), construyendo naves de investigación: cuantas más tengamos, antes descubriremos cosas nuevas. Una vez que hayamos descubierto la **Propulsión de Nave Supercapital** (mucho más adelante en el juego) con la que podremos empezar a fabricar "Destructores", podremos dejar la investigación relegada a un segundo plano; es decir, ya no será necesario construir más naves de investigación... con lo puesto podremos bastarnos.

Pero lo importante ahora es la recolección, mejor dicho, la correcta administración de la misma. Para eso es conveniente seguir, en la medida de lo posible, estas reglas de oro:

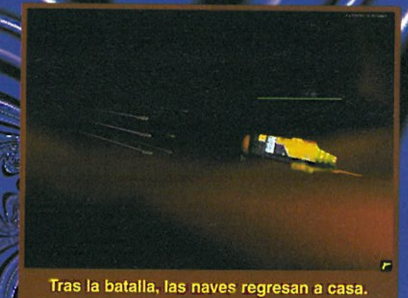
a) Trataremos de concentrar a todos nuestros recolectores en una misma zona. De este modo, evitaremos que algunos se vayan a buscar recursos en el quinto pino. Además, en caso de ataque, el enemigo repartirá el fuego sobre varias de nuestras naves y, dada su resistencia, quizá tengan tiempo de regresar a la nave nodriza... maltrechas, es cierto, pero en la base serán reparadas.

B) En dicha zona colocaremos un Controlador de Recursos. De este modo acortaremos la distancia que han de recorrer los controladores entre los asteroides y el lugar donde habrán de depositar su mercancía (en este caso, en el Controlador de Recursos, en vez de en la propia nave nodriza).

C) Cada recolector habrá de ir escoltado, por lo menos, con 5 exploradores. Si son "Interceptores", mejor que mejor. La idea no es repeler un ataque sobre los mismos a gran escala sino, una vez más, ganar tiempo en caso de que el enemigo opte por cortar nuestras vías de suministros. Por supuesto, el controlador de recursos necesitará una escolta especial: el doble de cazas y, si es posible, alguna fragata. Todas estas naves, con la orden escolta, será conveniente que formen en posición de esfera alrededor del controlador de recursos.

D) Si se acaba, mueve el garito. Es decir: en el momento en que veamos que los recursos de esa zona empiecen a disminuir, no habremos de dudar en enviar todo este tinglado a otra zona más virgen.


Los cazas parecen mosquitos acosantes.


Tras la batalla, las naves regresan a casa.

La investigación debe ser una tarea primordial.


Hay que boicotear las líneas de suministro ene

Prepara una "Flota Principal"

Mientras se llevan a cabo las maniobras de recolección, es conveniente que vayamos formando la que será nuestra principal flota. La mantendremos pegada a la nave nodriza para repeler los primeros ataques y sólo más adelante, cuando hayamos ganado importantes batallas por la posesión de zonas de recursos y sepamos la ubicación exacta del enemigo, la enviaremos al ataque.

Esta flota principal habría de contar con:

10 a 20 Interceptores
5 Fragatas de Asalto
3 Fragatas de Iones.
2 ó 3 Fragatas de Apoyo.

Más adelante, según la investigación y el tipo de ataque que prefiramos, incluiremos:

- 10 a 20 Cazas Bombarderos. Los usaremos contra naves medias o pesadas y, en caso de que se conviertan en el blanco predilecto de los cazas enemigos, los haremos huir siendo protegidos con nuestros Interceptores.
- 5 a 10 Corbetas pesadas. No conviene que nos paremos a construir corbetas ligeras, pues las pesadas, a pesar del coste, son mucho más resistentes.
- 2 Destructores y un Destructor de Misiles. Éstos encabezarán el ataque contra la nave nodriza enemiga. Si el contrincante dispone también de una buena flota de los mismos, quizá convenga retardar el asalto final hasta contar con un Crucero Pesado.

Por supuesto, la anterior lista es utópica. Sencillamente hemos querido exponer una relación de diferentes naves, con características que se complementan entre sí y con la suficiente flexibilidad como para protagonizar una ataque a gran escala o la defensa de una zona. Lo fundamental es que la Flota Principal habrá de ir siendo creada al margen de otras batallas: será nuestro as en la manga cuando el enemigo se haya retirado de zonas de recolección o nuestra guardia contra imprevistos ataques a la nave nodriza.

En esta lista, hemos omitido las naves especiales de cada raza. La razón es que sólo hemos pretendido sugerir la esencia de una flota, sus componentes más básicos. A partir de ésta, el jugador añadirá los elementos que considere que se adaptan mejor a su forma de juego. Es importante, sin embargo, no desestimar nunca el valor de los cazas, puesto que nuestras naves mayores, las más lentas, perderán, sino la vida, sí mucho tiempo si proyectan sus cañones contra una nube o enjambre de naves pequeñas enemigas. Además, la velocidad de los cazas otorga un mayor rango de alcance a la flota... para esos delicados momentos en los que, según avanzamos hacia un determinado objetivo, observamos cómo uno de nuestros recolectores es atacado y no queremos detener la ruta del grueso de la flota, o cuando descubrimos algo interesante que explorar... ahí estarán los cazas dispuestos a separarse del grupo principal y, una vez terminada su misión, volver rápidamente a sus puestos.

Prepara una "escuadra rápida"

No hace falta invertir una gran cantidad de recursos en la misma. Podemos configurarla usando las sobras de grupos que hayan quedado un poco obsoletos (por ejemplo, los primeros exploradores o interceptores que ya no están escoltando a ninguna nave). Esta flota estará terminada mucho antes que la anterior, que sólo habremos de darla por finalizada unos momentos antes de lanzar el último ataque. La misión de esta escuadra es, sencillamente, tocar las narices al enemigo. Como auténticos cobardes lanzaremos este grupo de pequeñas naves sobre los recolectores (y otras naves que no sean de combate) del contrario. De esta forma, conseguiremos:

a) Retardar la fabricación de la flota enemiga boicoteando sus líneas de suministros.
b) Obligaremos que disperse sus fuerzas tratando de dar caza a estas naves.
c) En el mejor de los casos, conseguiremos que retire sus recolectores a otra zona (aunque no es seguro contar con esto si no queremos llevarnos una sorpresa)

A lo anterior se suma una ventaja que no todo el mundo sabe aprovechar: comprobaremos hasta qué punto tiene interés el enemigo en mantener sus naves recolectoras en una determinada zona. Esto es, si al encuentro de nuestra escuadra rápida surge un buen contingente de tropas, miremos de nuevo el lugar en el que estamos: aquí hay algo que le interesa al enemigo... normalmente se trata de una zona en la que hay abundantes recursos, pero puede haber otras razones, como que se encuentre cerca de su nave nodriza, que sea la única zona de extracción que le queda después de haber sido empujado de otras por otros jugadores, que sea un punto del mapa interesante para reunir a toda su flota pues se encuentra cerca de sus próximos objetivos, etc. Si lo defiende denodadamente, es que bien le merece la pena. De este modo, llegaremos a la primera gran batalla de cada partida: la lucha por una zona avanzada (leer más adelante).

Esta escuadra rápida estará compuesta por: **Interceptores** (principalmente), **Exploradores** (los que sobren) y, acaso, **cazas bombarderos** (siempre protegidos por los anteriores) y **cazas ocultos** (una auténtica gozada). Si nos vamos haciendo con el control de la situación, no estaría de más que acompañásemos a la escuadra rápida con una fragata de apoyo en la que nuestros cazas puedan repostar y ser reparados.

Las naves grandes necesitan ser escoltadas.

Hay multiples opciones de configuración.

Nadar y guardar la ropa

Si la anterior fase se ha llevado de una manera adecuada, nos encontraremos con dos zonas a tener muy en cuenta: aquella en la que se halla nuestra nave nodriza y la otra que acabamos de ganar al enemigo (que nos servirá o bien como cabeza de puente para lanzar un ataque, o como sitio privilegiado para coger recursos).

Con estas dos zonas en nuestro poder, tenemos más de la mitad de la partida ganada... ahora sólo queda mantenerlas (que se dice pronto). Vamos a ver unas sencillas normas para lograrlo:

• La zona que circunda a la nave nodriza debería poder ser defendida cómodamente con la Flota Principal, mientras que la otra estará a resguardo gracias a la Flota de Apoyo unida a nuestra escuadra rápida.

• El problema surge cuando el enemigo se adelanta y lanza el grueso de sus fuerzas contra nuestra nave nodriza. En teoría, todos los anteriores pasos estaban encaminados a que tal situación no se produzca (la idea, siempre, es retardar la producción del contrario y evitar que alcance buenas zonas de recolección). Si todo lo anterior no ha funcionado a la perfección, nos veremos obligados a sacrificar una buena parte de nuestra Flota Principal en la defensa de la nave nodriza. Es más: si la segunda zona está ya algo vacía de recursos, convendrá que parte de la Flota de Apoyo, si no toda, emprenda también la ruta hacia la nave nodriza. Si el enemigo es derrotado en un ataque a gran escala, tendremos una oportunidad de oro para lanzar nuestro contraataque (repararemos las naves dañadas en la marcha).

• Hay que aprovechar los momentos en los que tengamos ganadas las zonas más importantes para consolidar nuestra fuerza: nada de enviar unidades en costosas misiones de reconocimiento, ahora es el momento de producir y depurar nuestras investigaciones. El 75% de nuestra producción irá destinada a la Flota Principal, el resto a la de apoyo. Otra opción es ahorrar recursos para un posible salto hiperespacial. La investigación es vital si aún no conocemos el paradero de la nave nodriza enemiga... se impone entonces el descubrimiento del **Equipo de sensores** (después de conseguir el **Detector de proximidad**) con el que fabricaremos la **Matriz de Sensores.** Con este artilugio, una vez fletado, descubriremos la ubicación del enemigo automáticamente. Es hora de atacar.


Las zonas ricas en asteroides suelen ser bastante conflictivas.

Parece que en el espacio profundo también hay colores.



Avance final y destrucción del enemigo

Descubierto el paradero de la nave nodriza enemiga, sólo nos resta enviar hasta allá a nuestra Flota Principal y traer a la de apoyo a nuestra base... por si las moscas. Por lo general, el ataque final, si todos los anteriores pasos se han dado más o menos como hemos descrito, es un mero ejercicio de rutina, pero conviene seguir estos consejos:
Cuando estemos ante nuestro objetivo final, respaldaremos nuestras mejores naves (destructores y crucero) con **Fragatas de Apoyo**. De esta forma resistirán durante más tiempo el fuego enemigo. Los cazas, contra los cazas y el grueso de las naves tipo fragata contra las naves de medio y gran tamaño enemigas. Excepto en el caso que el contrario disponga de destructores para la defensa, dirigiremos a los nuestros (y a un crucero pesado si lo tenemos) contra la nave nodriza. Mucho ojo si vemos que siguen llegando recolectores a la nave nodriza que estamos atacando. No nos podemos permitir el lujo que el enemigo siga acumulando recursos, pues nunca sabemos qué construcción tiene entre manos y, en el peor de los casos, podemos ver surgir a un crucero pesado del hangar dando al traste con nuestro ataque. Así que, si vemos por ahí un recolector "revoloteando" separaremos a los cazas o a las corbetas del grueso de nuestra fuerza e impediremos a toda costa que lleguen hasta su objetivo.
Si las cosas van mal... retírate: hayas o no causado daño, es mejor repostar en casa y, a raíz de la experiencia, averiguar qué clase de contingente deberíamos usar para el ataque. No insistas jamás en una situación perdida.


SLAVE ZERO


Mega
Games

Porta Naves



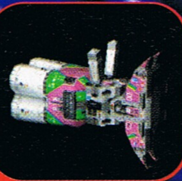
Masa: 600000
Potencia de Fuego: 4100
Blindaje: 72000
Cobertura: 60%
Maniobrabilidad: Muy baja
Velocidad máxima: 300 m/s
Función especial: Repara naves y suministra combustible.
Comentario: Útil sólo en partidas muy largas en las que debas atender a más de dos grandes flotas simultáneamente o cuentes con los suficientes recursos como para permitirte el lujo de tener dos centros de producción funcionando a la vez (el porta naves y la nodriza). También se usa como centro de abastecimiento móvil entre dos puntos muy alejados.

Caza Oculto Kushano



Masa: 40
Potencia de Fuego: 10
Blindaje: 150
Cobertura: 10%
Maniobrabilidad: Alta
Velocidad máxima: 775 m/s
Función especial: Ocultación
Comentario: El "tocanarices" por excelencia, además, gracias a su capacidad de ocultación, termina durando más que el resto de los cazas. Cobarde por naturaleza, siempre ataca por la espalda. Sin duda es un elemento muy útil para nuestra flota por su capacidad de dar la gran sorpresa.

Corbeta de salvamento



Masa: 1200
Potencia de Fuego: -
Blindaje: 1200
Cobertura: -
Maniobrabilidad: Media
Velocidad máxima: 425 m/s
Función especial: Captura de naves enemigas
Comentario: La pregunta es ¿en el fragor del combate tienes la suficiente habilidad para usar esta nave sin desatender al resto de la flota? Si es así, en la corbeta de salvamento tienes un arma muy eficaz... sobre todo cuando los recursos comienzan a escasear. Con todo, no recomendable para principiantes.

Defensor



Masa: 60
Potencia de Fuego: 30
Blindaje: 280
Cobertura: 90%
Maniobrabilidad: Alta
Velocidad máxima: 385 m/s
Función especial: Nada.
Comentario: A pesar de su lentitud, el Defensor está llamado a sustituir al interceptor, tanto en tareas de escolta (gracias a su elevada cobertura) como para apoyar a la flota principal en un ataque a gran escala. No apto para pegar y huir, pero muy recomendable en grandes cantidades y alrededor (formación de esfera) de nuestras naves más queridas.

Interceptor



Masa: 60
Potencia de Fuego: 18
Blindaje: 160
Cobertura: 10%
Maniobrabilidad: Alta
Velocidad máxima: 875 m/s
Función especial: Ninguna
Comentario: Puesto que la velocidad es su mejor característica (junto al precio), los interceptores son el componente básico de toda flota que pretenda ser flexible. Ideal para misiones de escolta o "toca narices", sólo el caza oculto kushano o el defensor están en condiciones de sustituirlo. Eso sí: prácticamente inútiles contra fragatas, destructores o cruceros pesados (a no ser que contemos con 30 o más).

Fragata de cañón de iones kushana



Masa: 45000
Potencia de Fuego: 4000
Blindaje: 15000
Cobertura: 2%
Maniobrabilidad: Baja
Velocidad máxima: 300 m/s
Función especial: Ninguna
Comentario: Produce casi el doble de daño que una fragata de asalto, pero su ataque es tan concentrado que limita mucho las tácticas que podamos emplear con ella. Básicamente con esta fragata atacaremos naves de clase capital y no dudaremos en perder dos o tres de ellas si con eso conseguimos despedazar un destructor.

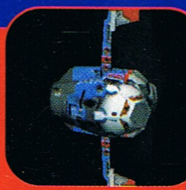
Fragata de naves teledirigidas



Masa: 60000
Potencia de Fuego: 4900
Blindaje: 16000
Cobertura: 100
Maniobrabilidad: Baja
Velocidad máxima: 325 m/s
Función especial: Lanzar y recuperar naves androide.
Comentario: La fragata con mayor potencia de fuego y, gracias a su cobertura, idónea para acabar con cazas enemigos... sólo esto justifica su elevado coste. Déjala en la retaguardia y, según vengan los cazas de hacer una pasada, sorpréndelos con un buen puñado de navecitas.

Generador de Gravedad





Masa: 65000
Potencia de Fuego: -
Blindaje: 8000
Cobertura: -
Maniobrabilidad: Baja
Velocidad máxima: 325 m/s
Función especial: Detiene a las naves atacantes.
Comentario: Su utilidad es muy discutida. A los jugadores expertos en eso de saber entenderse con naves de funciones muy diversas, un generador de gravedad les permitirá ganar un tiempo precioso frente al adversario. Los jugadores que no están por las maniobras delicadas, lo encontrarán como un mero estorbo.

Corbeta pesada

Masa: 750
Potencia de Fuego: 200
Blindaje: 1700
Cobertura: 50%
Maniobrabilidad: Media
Velocidad máxima: 350m/s
Función especial: Ataque con cargas explosivas.
Comentario: Naves "todoterreno": lo mismo las utilizaremos contra cazas como contra naves de mayor envergadura. Un buen número de corbetas confiere a la flota en la que están una elevada versatilidad... para los jugadores que no gusten de las armadas muy especializadas esta es su nave ideal. "Lo mismo vale para un roto que para un decosido."

Táctica alternativa difícil: uso de corbetas de salvamento

El problema con esta táctica es saber llevar el orden de los siguientes pasos con la máxima paciencia... y muy buen pulso: un pequeño fallo y quedaremos sumidos en el más absoluto de los ridículos. Pero, veamos:

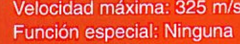
1) Espera a fabricar un Generador de Ocultación (ciencia: **Propulsión de nave capital y Generador de ocultación**) y un Sensor de Proximidad (**Detector de proximidad**).
2) Asigna los anteriores a un grupo de **Corbetas de Salvamento** (alrededor de 20, divididos en 3 subgrupos manejables). Éstas tomarán la formación de esfera entorno al Generador de Ocultación.
3) Dispón cerca del anterior grupo un portanaves. Éste procesará y reparará las unidades capturadas (si no tendrían que ir hasta la Nave Nodriza, con el tiempo que eso nos llevaría). Ojo: que el portanaves no esté a la vista del grupo de las corbetas de salvamento.
4) Envía un puñado de exploradores a tocar la moral del enemigo. Serán nuestro cebo.
5) Ahora viene la parte difícil: cuando el enemigo reaccione, trae de vuelta a tus exploradores por una ruta que pase junto, casi pegadita, al grupo de corbetas de salvamento.
6) Oculta el grupo de corbetas de salvamento y espera a que las fuerzas enemigas las hayan pasado (muy importante) antes de lanzar tu sorpresa. Insistimos: ataca por la espalda.
7) Cuando las fuerzas enemigas acaben de pasarnos de largo, utiliza la función especial de las corbetas para conseguir fuerzas "extras". Luego sólo queda mandarlas reparar en el portanaves.

Corbeta minadora



Masa: 900
Potencia de Fuego: 300
Blindaje: 800
Cobertura: -
Maniobrabilidad: Media
Velocidad máxima: 425 m/s
Función especial: Creación de campos de minas.
Comentario: Sólo para jugadores lo suficientemente hábiles como para utilizar la función especial de esta nave mientras no desatiende al conjunto de la flota. Para los jugadores novatos o de nivel intermedio, el uso efectivo de esta corbeta será fruto de la suerte por eso será mejor que no la utilicen... amenos que sean unos descerebrados. En ese caso, recomendamos pasarse a otro tipo de juego.

Fragata de asalto

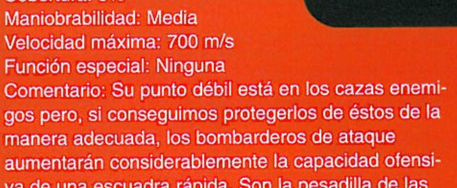


Masa: 45000
Potencia de Fuego: 2400
Blindaje: 16000
Cobertura: 75%
Maniobrabilidad: Baja
Velocidad máxima: 325 m/s
Función especial: Ninguna
Comentario: Sencillamente, otro standard en cualquier flota: es compatible con otras naves, pero insustituible. Es la típica nave que no puede faltar en ninguna flota así que no dudes en utilizarla siempre que la necesites.

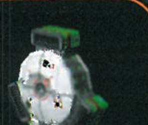
Bombardero de ataque



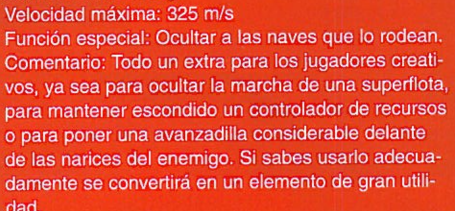
Masa: 90
Potencia de Fuego: 45
Blindaje: 300
Cobertura: 5%
Maniobrabilidad: Media
Velocidad máxima: 700 m/s
Función especial: Ninguna
Comentario: Su punto débil está en los cazas enemigos pero, si conseguimos protegerlos de éstos de la manera adecuada, los bombarderos de ataque aumentarán considerablemente la capacidad ofensiva de una escuadra rápida. Son la pesadilla de las líneas de suministro enemigas (lanzandolos contra los controladores de recursos) y salvan a los cazas de numerosas bajas contra naves capital.



Generación de ocultación



Masa: 22000
Potencia de Fuego: -
Blindaje: 6000
Cobertura: -
Maniobrabilidad: Baja
Velocidad máxima: 325 m/s
Función especial: Ocultar a las naves que lo rodean.
Comentario: Todo un extra para los jugadores creativos, ya sea para ocultar la marcha de una superflota, para mantener escondido un controlador de recursos o para poner una avanzadilla considerable delante de las narices del enemigo. Si sabes usarlo adecuadamente se convertirá en un elemento de gran utilidad.



Táctica alternativa sencilla: kamikaze

Los exploradores tienen la función especial "Explosión de velocidad", ésta les convierte en unos suicidas perfectos. Ante una nave de tamaño medio o grande, incluso un buen puñado de exploradores lo pasan muy mal para hacer mella en su blindaje. La respuesta está en la tecla *K* (función: kamikaze). Es un método rápido y efectivo para acabar con un buen número de fragatas (dependiendo éste de la cantidad de exploradores que tengamos) o echar al traste la gloria de un crucero pesado... aunque, cuando esta táctica hace auténticas maravillas, es contra los defensores enemigos (los muy lentos). Los cazas ocultos kushanos son especialmente mortíferos con esta táctica (por razones obvias) y también los recolectores, una vez que ya no queden recursos en el mapa y estén muertos de risa, sin trabajar, al lado de nuestra nave nodriza. Son lentos, eso sí, pero cómo pesan cuando se estrellan...

Corbeta ligera



Masa: 400
Potencia de Fuego: 100
Blindaje: 900
Cobertura: 40%
Maniobrabilidad: Media
Velocidad máxima: 575 m/s
Función especial: Ninguna
Comentario: Buena compañía para escuadras de cazas... y poco más porque realmente no tiene demasiadas funciones. Frente a las corbetas pesadas, aprovecha su mayor velocidad respecto a éstas.

Destructor con misiles



Masa: 200000
Potencia de Fuego: 8500
Blindaje: 42000
Cobertura: -
Maniobrabilidad: Baja
Velocidad máxima: 295 m/s
Función especial: Ataque con descarga de misiles.
Comentario: Junto con los destructores normales, serán la principal línea de ataque de tu flota contra la nave nodriza enemiga. Usa sus misiles para concentrar su fuego en un punto o mantén al destructor en la retaguardia, apoyado por cazas, lanzando sus cargas contra las corbetas y otras naves pequeñas (nada retiene el impacto de los misiles).

Corbeta multi cañón taiidana



Masa: 750
Potencia de Fuego: 180
Blindaje: 1400
Cobertura: 78%
Maniobrabilidad: Media
Velocidad máxima: 695 m/s
Función especial: Ninguna
Comentario: Gracias a sus seis torretas, esta corbeta es a los cazas enemigos lo que una bola de bolos a los ídem. Si el contrario insiste en ataques rápidos con naves pequeñas, ya sabes qué tienes que empezar a fabricarlas para acabar con ellos.

Crucero pesado kushano



Masa: 800000
Potencia de Fuego: 19000
Blindaje: 70000
Cobertura: 80%
Maniobrabilidad: Muy baja
Velocidad máxima: 190 m/s
Función especial: Nada
Comentario: Cara, lenta, poco maniobrable, pero terriblemente eficaz contra otros destructores y definitiva contra la nave nodriza enemiga. Si está en tu contra, échala todo lo que tengas encima. Si la quieres para tu armada, úsala para atraer el fuego enemigo y contra naves de gran envergadura (en este caso, conviene irla reparando simultáneamente con una fragata de apoyo).

Fragata de campo de defensa taiidana



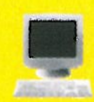
Masa: 53000
Potencia de Fuego: -
Blindaje: 17600
Cobertura: 100%
Maniobrabilidad: Baja
Velocidad máxima: 325 m/s
Función especial: Campo de defensa siempre activo.
Comentario: Aunque no sea capaz de desviar los misiles, minas o rayos de iones, esta nave reducirá considerablemente la capacidad ofensiva del enemigo contra la flota en la que la situemos. Sencillamente, el fuego de los cazas, corbetas y fragatas normales se perderá antes de alcanzar su objetivo.

Caza de Defensa taiidano



Masa: 75
Potencia de Fuego: -
Blindaje: 300
Cobertura: 80%
Maniobrabilidad: Alta
Velocidad máxima: 875 m/s
Función especial: Ninguna
Comentario: Se dedica a derribar el fuego enemigo. En gran número, estos cazas ofrecen una defensa inestimable a grupos de cazas (que se convertirán para el enemigo en mosquitos realmente molestos, casi imperecederos). Aprovecha bien su velocidad, que es la que dará flexibilidad al grupo en el que se encuentre.

PC



ALIENS VS. PREDATOR

Hay que comenzar una nueva partida en modo fácil. Visualiza la consola (pulsa la tecla que hay a la izquierda del uno en el teclado normal) y escribe: RIPLEY_WAS_HERE. Atento a lo que sale.
Los trucos sólo valen si tienes el parche instalado. Luego añade: "-lampcxtr -debug" a la línea de comandos: "C:\Fox\Aliens Versus Predator" -lampcxtr -debug
Luego, durante la misión, pulsa la tecla para abrir la consola:

QUICKSAVE"/"QUICKLOAD
salva/carga siempre la partida del primer slot.
SAVE #/LOAD #
(# es un número del 1 al 8) salva carga el slot "#".
SAVESLEFT
te muestra cuantos slots para salvar te quedan.
CROUCHMODE 1
te permite andar agachado todo el rato (sólo Aliens). "CROUCHMODE 0" te devuelve a la normalidad.
GOD
te hace inmortal, aunque sigues recibiendo daño.
GIVEALLWEAPONS
te da todas las armas.
LIGHT
crea un foco de luz cerca del jugador. Si lo vuelves a teclear, la luz se vuelve más brillante.
ALIENBOT
crea un Alien.
MARINEBOT #
crea un marine del tipo "#".
PREDOBOT #
crea un Predator del tipo "#".
PREDALIENBOT
crea un Predator - Alien.
PRAETORIANBOT
crea un Praetorian Alien.
XENOBORG
crea un Xenoborg.



HOMEWORLD

Comienza el juego con una de las siguientes líneas de comando, para activar la correspondiente acción:

Ejemplo: c:\homeworld\homeworld.exe /debug
/debug : Activar modo debug.
/nodebugInt: Los errores no generan una interrupción 3

OPCIONES DE DETALLE

/noBG	Desactiva los fondos galácticos.
/noFilter	Desactiva el filtro bi-linear de texturas.
/noSmooth	No se suavizan los polígonos.
/nilTexture	No carga todas las texturas.
/NoFETextures	Desactiva las texturas de las fachadas.
/stipple	Activado stipple alpha.
/noShowDamage	Desactiva los efectos del daño en las naves.

CÓDIGOS

/noCompPlayer	Desactiva los jugadores por defecto
/notactics	Desactiva tácticas



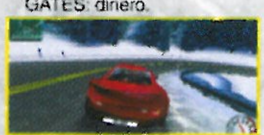
NEED FOR SPEED IV



Comienza Teclea los siguientes trucos en el menú principal:

MODO ARCADE
TR## (00-15): Conduces cualquiera de los 16 coches.
GOFAST: motor mejorado.
MONKEY: mejora la transmisión.
MOON: gravedad no newtoniana.
MADLAND: Oponentes sobrehumanos.

MODO CAREER
BUY: compras "by the face".
UP0: ¿?
UP1: 1ª mejora.
UP2: 2ª mejora.
UP3: 3ª mejora.
GATES: dinero.



OTROS
ACAR: coche extra.
BCAR: otro.
CCAR: y el tercero.
CARS: acceso a todos los coches.
TRACKS: todos los circuitos.
OUTMYWAY: usa la bocina y verás.
RESETYA: más de lo mismo.

FIFA 2000

Código	*Resultado*
MOMONEY	Fondos ilimitados
HOOLIGAN	Equipos extras
BURNABY	EAC Pitch
SIZZLE	Modo rayo
DIZZY	Modo Alien
LIGHTSOUT	Modo Ardiente

PRINCE OF PERSIA 3D

Para empezar el juego en un nivel específico haz un acceso directo del fichero POP3D.EXE y añade uno de los siguientes parámetros al final de la línea, en propiedades:



- I "geometry\rooms\prisonfix"
- I "geometry\rooms\ivorytwr"
- I "geometry\rooms\cistern"
- I "geometry\rooms\palace2"
- I "geometry\rooms\palace3"
- I "geometry\rooms\palace4"
- I "geometry\rooms\roof1"
- I "geometry\rooms\cityanddocks"
- I "geometry\rooms\dirig1a"
- I "geometry\rooms\dirig1b"
- I "geometry\rooms\dirig2"
- I "geometry\rooms\dirigfinale"
- I "geometry\rooms\ruins"
- I geometry\rooms\cliffs"
- I "geometry\rooms\solar1"
- I "geometry\rooms\moon temple"
- I "geometry\rooms\finale"

Luego comienza el juego y selecciona "Juego Nuevo".

AGE OF EMPIRES II

Pulsa "enter" mientras estás jugando para poder abrir la ventana del chat. Cuando lo hagas escribe los siguientes códigos:

ROCK ON	1000 unidades de piedra.
LUMBERJACK	1000 de madera.
ROBIN HOOD	1000 de oro.
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 comida.
MARCO	muestra el mapa.
POLO	quita la sombra.
AEGIS	construcción rápida.
NATURAL WONDERS	control de la naturaleza.
RESIGN	pierdes.
WIMPYWIMPYWIMPY	te suicidas.
I LOVE THE MONKEY HEAD	te da un VDML.
HOW DO YOU TURN THIS ON	te da un coche lanzamisiles.
TORPEDO#	mata al oponente #.
TO SMITHEREENS	te da un saboteador.
BLACK DEATH	destruye a todos los enemigos.
I R WINNER	tu ganas.



Dreamcast

SOUL REAVER

Para introducir los trucos, pausa el juego y pulsa L o R mientras tecleas lo siguiente:

Todas las habilidades: Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Devorar, Derecha, Izquierda, Abajo.
Siguiente nivel de salud: Derecha, Salto, Izquierda, Disparo, Arriba, Abajo.
Rellena Salud: Abajo, Devorar, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda.
Máximo salud: Derecha, Devorar, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba.
Hieres a Raziel: Izquierda, Devorar, Arriba, Arriba, Abajo.
Rellenar magia: Derecha, Derecha, Izquierda, Disparo, Derecha, Abajo.
Magia al máximo: Disparo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Disparo, Izquierda.
Pasar a través de obstáculos: Abajo, Devorar, Devorar, Izquierda, Derecha, Disparo, Arriba.

SLAVE ZERO

MODO DE DISPARO POR IA:

Durante el juego pulsa en el segundo controlador y aguanta los botones R y L y pulsa A para encender y apagar este modo de disparo.

MODO DIOS Y MUNICIÓN INFINITA:

Durante el juego, en el segundo controlador pulsa y aguanta los botones R y L y el botón B.

Repite para volver a la normalidad.



Playstation

DINO CRISIS

MÁS ROPA PARA REGINA: al acabar el juego por primera vez, Regina consigue dos trajes nuevos (de batalla y de la armada). Si juegas un par de veces más, conseguirás la cuarta prenda para la heroína: pieles prehistóricas. Si ahora compruebas el inventario, verás que las armas que lleva se corresponden con la de la edad primitiva... aunque siguen teniendo la efectividad de las modernas.

PISTOLA DE GRANADAS CON MUNICIÓN INFINITA: cuando hayas visto los tres finales del juego (deberás haber jugado tres partidas diferentes), Regina empezará la siguiente partida armada con una pistola de granadas que tiene la magnífica propiedad de no acabársele nunca la munición.

MODO OPERACIÓN WIPEOUT: para acceder a esta modalidad, gana el juego en menos de 5 horas.

CÓDIGOS: los códigos que necesitas para tu tarjeta de identificación son: Mark Doyle-57036 y Dr. Kirk-31415

TERCER FINAL: juega hasta el final y escoge ambas decisiones, la de Rick y la de Gail.



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Códigos: después de seleccionar "Start Race", mantén los siguientes botones apretados para obtener estas "ventajas":

Visión borrosa:	Arriba + L2 + R1
Visión desde la cabina:	Arriba + Triángulo + X
Coche pesado:	Izquierda + Cuadrado + Círculo (sólo en los modos Test Drive y Hot Pursuit).
Coches lentos:	Izquierda + Cuadrado + Círculo (sólo en la moda lidad de Torneo y en los acontecimientos espe ciales).
Códigos con el nombre del piloto:	Introduce los siguientes códigos como nombre del piloto. Ten en cuenta que si utilizas esta trampa, no podrás grabar la partida.
Todos los coches de policía:	NFS_PD
Policías angloparlantes en todas las pistas:	BIG OVEN
Coche fantasma:	FLASH
Helicóptero de policía:	WHIRLY (sólo en modo Test Drive)
Sorpresa:	HOT ROD

GRANDIA



MISIÓN SECRETA: EL CASTILLO DE LOS SUEÑOS

Para acceder a esta zona, ves al desierto Zil del segundo disco. En la parte sur del desierto, debería haber un camino en las paredes del cañón que conduce al castillo de los sueños (si no lo puedes encontrar, recorre estas paredes hacia el sur desde la salida del desierto). En este castillo podrás conseguir experiencia y la espada de la luz.

MISIÓN SECRETA: LA TUMBA DEL SOLDADO

Entra en el desierto de Zil por el camino de Cafu (su entrada principal). Una vez que los árboles hayan desaparecido, camina hacia la derecha hasta encontrar un pequeño edificio marrón lleno de puertas. Este es el edificio que te llevará hasta La Tumba del Soldado, un lugar donde podrás adquirir experiencia, poca, matando a los enemigos que aquí se encuentran.

XENA

ESCUDO Y ATAQUE AL MÁXIMO: señala "Nuevo Juego" en el menú principal e introduce el siguiente código: Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado (dos veces), Arriba (tres veces).

INVENCIBILIDAD: señala "Nuevo Juego" en el menú principal e introduce el siguiente código: Arriba (tres veces), Círculo, Cuadrado, Arriba, Derecha, Izquierda.

SELECCIONAR NIVEL: una vez más, señala "Nuevo Juego" e introduce el siguiente código: Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Arriba (tres veces).

Nintendo 64



Game Boy



ROBOTRON 64

50 VIDAS
En el menú SETUP pulsa: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, C-IZQ, C-DER, C-IZQ, C-DER.

MODO GAME BOY
En el menú SETUP pulsa: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, C-IZQ, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, C-DER, ARRIBA, ABAJO.

SELECCIONA NIVEL
En el menú SETUP pulsa: ABAJO, ARRIBA, C-IZQ, ABAJO, C-IZQ, C-DER, ABAJO, C-DER

BUG'S LIFE

Para que este divertido juego de plataformas, basado en la película de Disney "Bichos", no os agote la paciencia podéis usar el siguiente truco:

Id hasta el cerro de las hormigas, mantened pulsadas las teclas Z y C y pulsad ahora la tecla R. Una flecha os indicará entonces hacia la derecha y podréis elegir, entre todos los niveles del juego, cuál queréis que sea el próximo que se cargue en vuestra consola.



KILLER INSTINCT

Entra en la pantalla de elegir personaje y elige el luchador que aparece señalado por defecto. Una vez hecho esto, en la pantalla de "versus", pulsa y mantén pulsado "derecha", y con este botón presionado, pulsa "Select", "Start", "B" y "A", uno detrás de otro rápidamente. Así conseguirás elegir a Eyedol.

Para revivir cuando te han quitado las barras de energía deberás seguir los siguientes pasos: Cuando la pantalla se oscurece (donde se realizan los Movimientos Peligrosos), si tu rival no te remata, puedes revivir haciendo muchos giros en el mando (no importa en qué sentido los hagas ni por qué dirección empieces). Si logras revivir, lo harás con muy poca barra de energía, pero tus golpes serán potentísimos (puedes quitar una barra entera de energía con sólo 4 golpes).

PITUFOS 3

Passwords:

NIVEL FÁCIL
Fase 3: Gafitas/Estudioso/Papá Pitufo
Fase 7: Astrónomo/Papá Pitufo/Gafitas
Fase 12: Papá Pitufo/Goloso/Estudioso

NIVEL DIFÍCIL
Fase 3: Miedoso/Gafitas/Estudioso
Fase 7: Miedoso/Goloso/Astrónomo
Fase 12: Gafitas/Miedoso/Papá Pitufo

PSX

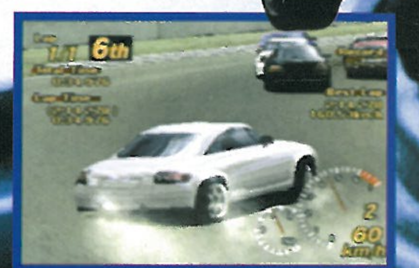
El rey de las carreras para la Play vuelve con más fuerza que nunca. Como no podía ser menos, regresa con unas características ampliamente mejoradas para disfrute de todos los locos de los coches ¡y son muchos!

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

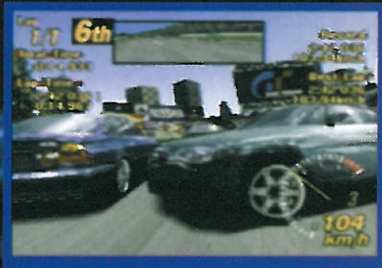
El juego ha levantado gran expectación como no podía ser menos tratándose de la continuación de quizá el mejor juego de coches creado para la consola de Sony.
Por ello se ha mantenido el concepto original del juego pero dándole una nueva cara, multiplicando los recursos, mejorando la jugabilidad (tanto a nivel de dificultad como en cuanto a la manejabilidad de los coches) y, como no, manteniendo ideas que hicieron famosos al primer GT como la muy conocida necesidad de obtener el carné de conducir. Eso sí, en esta segunda versión se ha rebajado la dificultad para conseguirlo.
El juego se ha dividido en dos categorías muy claras (tan claras como que cada una viene en un Cd distinto): Arcade y GT. Con respecto al primer juego, se ha multiplicado el número de coches, ofreciendo al jugador no sólo coches japoneses, sino también vehículos de otros países. En total 594 coches de 34 marcas. Por supuesto que también se ha ampliado el número de circuitos en dieciocho pistas nuevas para completar un total de 28.
En cuanto a la calidad gráfica hay poco que decir excepto que... es sobresaliente. Los programadores han aprovechado al máximo las capacidades gráficas de la consola para obtener unos gráficos excelentes. Pero, la mejoría no sólo ha venido por el lado visual, donde más se nota es en el control de los vehículos. Ahora se manejan mucho mejor y de forma más realista.

Erre2-Ddós


Es imprescindible frenar en las curvas si no queremos salirnos del trazado del circuito.


No es nada raro que nuestro coche derrape y nos vayamos de culo. Hay que tener mucho tino.


¡Mier...! ¡Se ha cruzado en mi camino! ¡Será...! En la próxima curva me tiro yo contra él.


¡Esto no es juego limpio! Me parece que este tío está tratando de echarnos fuera de la carrera.

Un dura competición

A primeros de Febrero, Sony realizó la presentación de GT 2. Para ello, se organizó una competición entre los asistentes: algunos pilotos profesionales y nosotros, los periodistas. La competición resultó de lo más reñida y sirvió para medir el nivel de los periodistas especializados: cero. Bueno, lo cierto es que se notaba que aún nos falta mucha práctica y que la mayoría aún apenas habíamos podido probar el juego. La competición propició algunos piques (amistosos, claro está) entre los diferentes medios de comunicación e incluso entre los propios compañeros de redacción. Más de uno pudo demostrar a sus colegas quién es el rey de la velocidad. En definitiva, una gran idea de Sony. Que cunda el ejemplo.

El ambiente fue muy distendido.

Estos fueron los "bugas" en la presentación.

Fijaos en qué caras de velocidad tienen estos dos.


Gran Turismo 2

Polyphony Digital — Sony

Plataforma

90

La gran cantidad de coches que podemos manejar y la mejora de la maniobrabilidad

Nada. Si acaso que se nota demasiado que los gráficos de la Play ya están "pasaditos".

Carreras

1 ó 2 Jugadores

MegaGames

Cars, cars, cars

Si Gran Turismo incluía más de 300 coches, cada uno con sus propias características y perfectamente modelados, el nuevo juego nos da la posibilidad de ponernos al volante de ¡casi 600 coches! de 34 marcas diferentes ¡a ver quién no encuentra un coche a su gusto! Hay de todo tipo, desde una lujosa limusina a un superdeportivo, incluyendo, por ejemplo, el Saxo birrioso del novio de mi vecina; el imbécil ese que presume de coche nuevo ¡como si tuviera un Mercedes!


Puedes conducir el coche de tus sueños...


...un bonito deportivo...

... el coche de mi novia...

... el del idiota ese...

...o un descapotable ¡ayyy!



Donkey Kong 64

Esperábamos mucho de la presentación de *Donkey Kong*, pero incluso las más altas expectativas han sido superadas. El título supone un gran avance dentro del género y va a dejar atrás otros grandes como *Super Mario* o *Banjo-Kazooie*. *Donkey Kong 64* promete seguir siendo el rey de la N64.

Este título no va a ser sólo ofrecido para un único jugador, muy al contrario, *Donkey Kong 64*, se va a ofrecer como un juego de lucha para cuatro jugadores que podrán entablar duros duelos entre sí.

Minijuegos

El juego normal es ya lo suficientemente variado pero Rare quería más y ha instalado 40 minijuegos en *Donkey Kong 64*. En ellos, uno puede hacer de tirador y disparar en una especie de barraca de tiro sobre los Kremlings, nadar rápidamente en el agua, correr por tierra, volar en el aire, etc. Es especialmente espectacular el viaje en vagoneta que impresiona por sus efectos especiales y por su ritmo. Juegos clásicos de recreativas e incluso juegos que se hicieron famosos en el antiguo Spectrum. Toda una pasada que tenemos que encontrar por los distintos niveles.

¡Acaba con ellos a sandiazos!

La gran calidad gráfica de Donkey Kong le situa como el auténtico bombazo del año para la N 64.

Un aplauso para Rare

Los chicos de Rare se han lucido en el desarrollo de este juego. Seguro hará las delicias de todos los amantes de las platafomas y de los admiradores de Donkey Kong y sus aventuras, en particular. Es un juego que no debéis perderos si pensabais que ya lo habíais visto todo. Nosotros nos hemos quedado realmente sorprendidos por su calidad.

Los espectaculares efectos animan las peleas contra los enemigos.

Donkey Kong supone un nuevo hito, especialmente en lo referido a las transparencias y a los efectos de luz.

Enemigos inteligentes

Junto a los enemigos pequeños y relativamente fáciles, también estaréis expuestos a enemigos intermedios y grandes deseosos de ver vuestros "caretos" aplastados. Para poder vencerlos deberéis recordar sus movimientos con pelos y señales para atacarlos y cazarlos de golpe en el momento adecuado. A todos esos puntos hay que añadir todavía pequeños acertijos y estupendas habitaciones bonus escondidas, con lo que el resultado es más que "sólo" un juego corriente.

En cuanto al aspecto gráfico, estamos convencidos de que no decepcionará a nadie. Las animaciones de todos los personajes están logradas de manera absolutamente genial. Sobre todo cuando Chunky se pasea alguna vez entre sus rivales, no se pueden reprimir las risas. Uno se siente como metido en una propia película de dibujos animados. Tenemos una gran vista panorámica a veces interminable y tomas altas de la cámara que se mantienen siempre constantes.

Una banda de cinco

El juego es muy variado gracias a cinco personajes diferentes (Donkey, Diddy Kong, Tiny, Chunky, y Lanky). Si te quedas como un testarudo sólo con un personaje, no hay manera de alcanzar el siguiente nivel. En cuanto uno conoce un poco al intratable *Donkey Kong* se da cuenta que es difícil atraparlo. Con Tinny, que también puede volar, lo tendréis más fácil, pero primero tendréis que encontrarla. Rare ha dado mucha importancia a estos aspectos: tendréis que pasar con cuidado cada uno de los niveles y no quedaros colgados en ninguno.

Señoras y Caballeros, ¡pasen y vean!

¡Eh, colega! ¿a que me vas a echar una mano para salir de aquí?

Niveles

Respecto a los niveles: os colgaréis con *Donkey Kong* de las lianas, viajaréis con Chunky por oscuros pozos de minas, iréis con Diddy, para quien se ha diseñado en este juego un *Jetpack*. Chunky, con sus larguísimos brazos, puede por su parte ocuparse perfectamente de asuntos que para otros quedan completamente fuera de su alcance, por ejemplo, llaves que son imprescindibles para abrir puertas. Juntando las de los cinco monos, podemos jugar en 109 aventuras especiales. Para ello, podéis incluso haceros con diversas armas y proyectiles (como piñas-proyectiles o cacahuetes-pistolas) y con ellos cazar a los Kremlings de la pantalla. Como ya se ve en los nombres de las armas, se trata de conseguir que todo sea diversión y risas.

Donkey Kong 64

Rare | Nintendo

Plataforma

84

Todo lo que ha hecho de Donkey un clásico. Conseguirá dar nueva vida a tu consola Nintendo.

Por mucho que lo mejoren sigue siendo el mismo juego de plataformas de siempre.

Plataformas

MegaGames

PSX  PC  DC

Tomb *Raider* IV The *Last* Revelation

Y van cuatro. Y nosotros ya desesperábamos de encontrar algo nuevo en las entregas de la señorita "Estoy-hasta-en-la-sopa". Bueno, puede que exagere pero es que el otro día entré en un sexshop y encontré una muñeca hinchable que imitaba a Lara Croft, sin ropa claro. Volviendo a las novedades, no son muchas, pero han conseguido insuflar un poco de aire fresco al juego.

¿Qué es lo que más destaca de esta nueva entrega del *Tomb Raider*? Pues ese par de novedades que el juego aporta y que le han lavado la cara de manera eficaz. En primer lugar, los gráficos han mejorado de manera decidida sobre las anteriores entregas. Ya sé que es lo que decimos siempre, pero esta vez se nota especialmente en el cuerpo de la protagonista, mucho más redondeado, sus dos piernas, las caderas, el perfil... vamos, que ya no parece hecha de polígonos. En cuanto a los escenarios, cómo siempre, son un derroche de imaginación, pero también han mejorado gráficamente, tanto en las texturas como en los efectos de luz o agua. Lo que sigue fallando, son los efectos de clipping, o como se diga, ya sabéis, cuando os acercáis demasiado a una pared y la pierna de Lara parece que la atraviesa y cosas así.

Otra novedad de la protagonista es algún nuevo movimiento que tiene, como el de agacharse y gatear a cuatro patas. Muy útil para pasar por sitios estrechos o para acercarse de frente a algún enemigo y convencerle de que no nos dispare.

Y dejando aparte este aspecto nimio del juego, la otra novedad y que parece la más importante, es la inmersión en profundidad en una mecánica de juego de tipo aventura. En esta ocasión no bastará con ir saltando de aquí para allá, darle a alguna palanca y matar a algún bicho. En esta ocasión tendremos que conseguir diferentes objetos y utilizarlos en diferentes sitios o entre ellos, para realizar diferentes acciones imprescindibles para llegar a buen puerto, y por supuesto resolver puzzles y otros acertijos. Es decir, tal cual son las aventuras gráficas a las que todos estamos acostumbrados. Pero que nadie se asuste, el componente arcade seguirá primando, y sobre todo el elemento plataformero, saltos, saltos, me agarro, me caigo y acabo espatarrada por el suelo ¿nunca os habéis preguntado por qué Lara adopta esa postura extraña cuando se machaca contra el suelo? Pero bueno a lo que ibamos, como el juego tiene unas características de aventura más definidas, se ha sustituido el tradicional inventario en forma de rueda, por un inventario más complejo y que permite la combinación de objetos y su utilización.

Guillermo Izquierdo

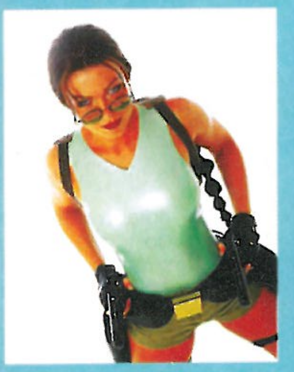
Fetiche Erótico

Evidentemente se ha potenciado el aspecto erótico de Lara. Desde sus fenomenales curvas, hasta los propios movimientos. No se les puede culpar, la protagonista ya era un fetiche erótico desde hace mucho tiempo. Los programadores no han hecho más que lo que todos queríamos. Me dicen por aquí atrás, como ejemplo de esto, que hay un parche en Internet con el que puedes jugar con Lara desnuda, por lo menos en los capítulos anteriores. El otro día leí también en una revista de Play, la carta de una lectora de 13 años que ponía verde a la revista porque se les había ocurrido meterse con Lara, parece que la chica tiene a



La reencarnación de Lara

Estas son las modelos que han prestado su cuerpo en algún momento para la encarnación en nuestro plano de existencia de Lara Croft. Y es que es una lástima pero Lara Croft no existe realmente. En fin, nos conformaremos con estas guapas chavalas.



Nell Mc Andrew, fue seguramente la más popular... y la más maciza.



Lara Wellar es la nueva Lara Croft y, posiblemente, la que más se parece.



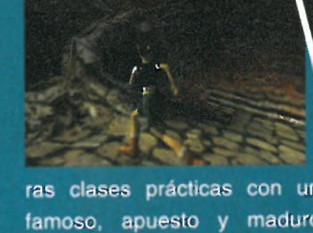
Rhona Mitra tuvo el placer de ser la primera, y muy cimbreante, Lara.

¿Y este peazo de rueda pecadora para qué demonios servirá?

La Historia de Lara







En esta ocasión las aventuras de nuestra heroína estarán ubicadas solamente en Egipto. Internada en las oscuras tumbas de antiguos faraones y en las ruinas de misteriosos templos dedicados a oscuras deidades. Se trata de evitar los devastadores efectos que podría ocasionar un eventual alineamiento de estrellas y que va a poner en peligro a toda la humanidad, x´agerao no?

El guión se ha cuidado bastante más que en los anteriores capítulos y se ha amenizado con diferentes escenas de vídeo que nos harán gozar como enanos. Además, en el nivel de aprendizaje podremos descubrir a una Lara adolescente de 16 años, recibiendo sus primeras clases prácticas con un famoso, apuesto y maduro explorador. En este nivel, Werner Von Croy, nuestro experimentado mentor, nos introducirá en los secretos de la exploración arqueológica, enseñándonos todos los movimientos y las posturas más adecuadas hasta conseguir la habilidad suficiente.



Los puzzles más presentes que nunca en la nueva aventura de la chica de la larga coleta y abultadas cartucheras.

Correr será a veces una buena estrategia. No creáis que se trata de una huida, sino de una retirada a tiempo.

Contra esta clase de enemigos no valen los encantos de Lara. Menos mal que nuestra recortada solucionará el problema con facilidad.

El agua y la humedad son una constante en las aventuras de nuestra fogosa aventurera.

Como en anteriores aventuras, nuestra simpar Lara Croft tendrá la oportunidad de conducir diferentes vehículos.

Tomb Raider IV

Eidos	Proein
Plataforma: PC	90

- Poder manejar a Lara adolescente de y que vaya a salir también para Dreamcast.
- Que, en el fondo siga siendo el mismo juego cuya fórmula está ya algo agotada.

Aventura

MegaGames

nuestra protagonista por su referente femenino por excelencia. Bueno, espero que no desarrolle ningún trauma cuando se dé cuenta de que difícilmente la van a crecer las tetas como a la de los polígonos. Le decía yo a otro amigo, que con el tiempo, cuando los ordenadores sean bastante potentes o los programadores se aburran, tal vez Lara se suelte la coleta y podamos ver su pelo ondeando al viento, "¡Tonterías!" me contestó, "Lo que tenemos que ver son sus tetas moviéndose arriba y abajo cuando va corriendo y saltando por ahí". Bueno, quizá sea pasarse.

PC



Presentamos a Indiana Jones en... LA MÁQUINA INFERNAL

Indiana Jones ataca de nuevo. Parece que a George Lucas le está costando bastante decidirse a hacer la cuarta parte de una de las sagas de más éxito de la historia del cine, pero, mientras tanto, puedes manejar a Indy en la pantalla de tu ordenador.



"Humm. Esto me recuerda algo muy familiar... ¿el Arca Perdida tal vez?"

"¿Os habeis fijado en mi porte? ¡Qué elegancia y qué distinción!".

Indiana Jones sigue buscando todos los objetos que se sitúan en la mágica frontera que separa las tierras de la leyenda y la historia. Ya sabéis que Indy no es un arqueólogo al uso, después de descubrir el Santo Grial y el Arca de la Alianza, ahora debe encontrar una antigua máquina antes de que caiga en manos de los rusos.

En plena Guerra Fría

Los nazis han pasado a la historia, estamos en plena era glaciar, en lo que a la gran política se refiere. Año 1947, los americanos y los rusos se miran de reojo y un creciente recelo mutuo ataca como la fiebre a ambas potencias.

La CIA tiene en su poder informes que dicen que agentes soviéticos están haciendo excavaciones en lo que se cree que son los restos de la mítica Torre de Babel. Se empieza a sospechar que los rusos están demasiado interesados en el tema como para ser una simple e inocente expedición científica. Deciden mandar a un hombre cualificado sobre el terreno para que se entere de qué es lo que busca tan afanosamente el equipo ruso. No tardan mucho en elegir, el doctor Henry Jones, más conocido como Indiana, uno de los cazadores de tesoros con más experiencia, será el elegido.

Indy es llevado rápidamente a la legendaria construcción, a partir de aquí estará solo ante el peligro, ningún problema. Su objetivo: encontrar un artefacto antiguo que puede dar la pista para conseguir una mortífera arma, y hacerlo antes de que los comunistas se adelanten.

Aventura y acción en 3D

Indiana Jones y la Máquina Infernal es una aventura gráfica en tres dimensiones con grandes dosis de acción, saltos, enemigos con los que acabar a base de disparos o machetazos y rompecabezas como para volver loco al mismo Einstein. ¿Os suena esta descripción? Pues claro, la mecánica de este juego es igualita a la conocida serie *Tomb Raider*. Lo único que cambia es el protagonista. Sustituye a la exuberante Lara Croft por el intrépido Indiana Jones y te harás una idea muy aproximada de lo que puedes esperar en el nuevo juego de Lucas.

Pero esta falta de originalidad, en cuanto a la mecánica de este título, no le resta un ápice de jugabilidad. Todos los que gustan de este tipo de aventuras gráficas en 3D, que buscan combinar los puzzles más

Un juego de cine

Las escenas del juego son de lo más vistosas. Tú eres el protagonista de la película y debes hacer que Indiana mantenga esa aureola de aventurero mal afeitado e intelectual de sombrero de ala ancha.

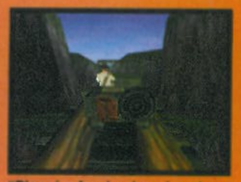
Como ejemplo os mostramos un espectacular salto en jeep que debe realizar nuestro intrépido arqueólogo en una escena del juego. Primero ve el puente cortado, después toma carrerilla y finalmente lo salta limpiamente. Un solo fallo e Indy acabará sus días estrellado con su vehículo en el fondo del precipicio. Menos mal que podemos salvar el juego antes de intentar tan arriesgada maniobra.



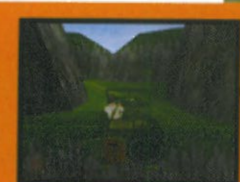
"Joroña que joroña, me han cortado el puente. ¿Ahora a ver cómo demonios cruzo".



"A mí no hay obstáculo que me pare. Cojo carrerilla para saltarlo y alehoooop".



"Pisaré a fondo el acelerador, aquí parece que no hay peligro de que me multen".



"Madre mía, esto está más alto de lo que yo pensaba, pero la suerte está echada".



"Objetivo conseguido, ya estoy en el otro lado, ¡pero que guapo soy, Dios mío!



"A mí me da que aquí hay gato encerrado. No sé, habrá que mirar a ver qué se cuece por aquí".



"¡Oh no! ¡Serpientes! ¡Odio las serpientes! Menos mal que tengo el látigo preparadito.

Los protagonistas

Este es el elenco de actores que protagonizarán esta videoaventura:

Indiana Jones: por supuesto no ha tenido que pasar por ningún casting previo. Doctor en arqueología, investigador de tumbas perdidas en el tiempo y caza-tesoros legendarios. Una enciclopedia andante, dominador de varias lenguas muertas y enterradas, y hombre de acción. En esta ocasión se ha olvidado también meter en su equipaje las maquinillas de afeitar.

Sofía Hapgood: Indy ha cruzado su camino con esta independiente mujer de mil y un recursos y parece que sus trayectorias profesionales se verán otra vez afectadas por intereses comunes. Os recordamos que Sofía trabajo junto al Doctor Jones en la recuperación de un medallón que confería poderes psíquicos a aquel que lo usaba y, posteriormente, se ayudaron mutuamente en la ardua labor de encontrar el reino mítico de la Atlántida. El romance surgió, pero Sofía desapareció por un tiempo de la vida de Indy. Ahora vuelve para ayudar a Indy, como agente de la CIA, y para avivar los extinguidos rescoldos de un amor intemporal.



Simón Turner: Es el jefe de Sofía, director de la agencia de inteligencia americana y antiguo paracaidista en la II Guerra Mundial. Entre sus logros está haber organizado la resistencia francesa contra el nazismo. El presidente Truman, cuando fundó la CIA, pensó en este personaje inmediatamente como director de operaciones. Aunque su cargo le permitiría estar cómodamente sentado en un despacho, no desdeña nunca estar cerca de la acción.



"Con mi látigo puedo salvar todos los obstáculos".



"Corre, corre, que te pillo. O te apartas o ya sabes".

endiablados con algo de acción que desentumezca los músculos, no se verán defraudados con este juego, ni mucho menos. Es un soplo de frescor para los que están ya cansados de verle la espalda a Lara. Lo único que se echa de menos es no haber innovado un poco en el aspecto gráfico del juego.

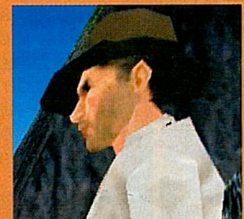
La pena es que por esta nueva producción, Indiana Jones, no podrá conseguir ningún Oscar.

Alfredo del Barrio



Indi vs Lara





Las comparaciones entre estos dos juegos se nos antojan inevitables. Los gráficos, en la nueva aventura de Indy, están un poco por debajo de los que servirán de marco a Lara en la cuarta parte de *Tomb Raider*. Si os preguntáis por qué, os podemos decir que el motivo es la gran demora que ha sufrido el lanzamiento de este juego en nuestro país. En EEUU lleva danzando en el mercado más de un año, y una vuelta alrededor del sol se nota bastante en la calidad gráfica del juego.

Por lo único que destaca *La Máquina Infernal* es por su cuidado sentido del ritmo, casi como si de un guión cinematográfico se tratara. Algunas secuencias, de las que tú serás protagonista, están inmejorablemente pensadas.

Lo demás, más de lo mismo, recorrer determinadas localizaciones arqueológicas, en esta ocasión además de Babilonia tendremos que visitar Centroamérica, Kazakstan, Sudán o Filipinas, y disparar a diestro y siniestro a todo aquel soviético que trate de impedir nuestro avance en la aventura. Mencionar que Indy podrá usar, además de su típico látigo, armas tan variadas como un machete una ametralladora, una recortada, granadas y hasta un bazooka.

N64

Pokemon Stadium 2

En *Pokemon Stadium 2*, los personajes luchan en numerosos escenarios, visitan campos de entrenamiento y luchan en minijuegos. La diversión está asegurada y la variedad de personajes no permitirán que nos aburramos.

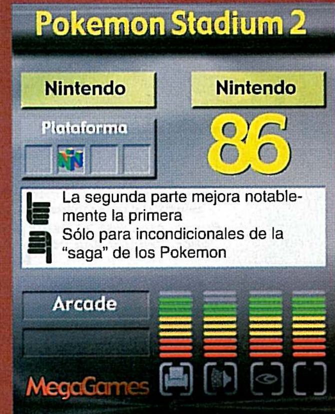
La interfaz de manejo es simple y mediante barras de colores, que nos sirven de indicadores, podremos conocer en todo momento el estado de la partida.



El grafismo de *Pokemon Stadium 2* está muy conseguido: vuestras criaturas están perfectamente detalladas y causan estragos por la pantalla. Así, por ejemplo, los insectos intentan eliminar a sus enemigos con un chorro de líquido. Cuando los alcanzan, éstos se tambalean haciendo eses por todos lados. Los diferentes personajes tienen modos distintos de atacar y defenderse, de modo que no podremos aburrirnos nunca.

Qúien haya sido atacado por la fiebre *Pokemon* alguna vez comprará, sin duda alguna, este juego. *Pokemon Stadium 2* en comparación con su predecesor, posee 151 monstruos que esperan a entrar en los diferentes escenarios y mostrar allí sus diferentes habilidades. Las animaciones resultan muy divertidas y los pokemon además de estar muy bien realizados, son muy originales.

Nintendo nos ofrece uno de sus mejores títulos. La espera ha merecido realmente la pena. El aspecto gráfico es de lo más impactante que hemos visto últimamente y la gran variedad y colorido de este título lo colocarán entre uno de los grandes. Tendremos a nuestra disposición una animación genial, dinámicas perspectivas de cámara y poderosos efectos que hacen de *Pokemon Stadium 2* una maravilla de la N64.











Gracias a la gran variedad de personajes podéis elegir vuestros Pokemon favoritos decidir qué ataque va a realizar y sacarlo al escenario.





No sé dónde me he metido, pero es muy divertido... Me pregunto qué habrá al final del tunel?



¡¡Aaahh, no puede serrrr!! ¡¡¿A quién se le ha ocurrido meter una locomotora en este agujerorrrr?!!



Vaya topetazo. Debe ser la primera vez que un snowboarder ha atropellado un tren.



¡¡Por fin la meta!! Creí que nunca llegaba. Esto del Snowboard es muy duro.

Supreme Snowboarding





Visto desde aquí, la cuesta es acojo... Si lo llego a ver antes de tirarme.

A estas alturas todo el mundo sabrá lo qué es el snowboard. ¿Qué no lo conoces? Pero, ¿qué me dices? No te preocupes con Supreme Snowboarding sentirás y disfrutarás de todas las nuevas sensaciones que te ofrece este espectáculo

Supreme Snowboarding

Infogrames	Housemarque
Plataforma: PC	89

- La calidad gráfica que se deja notar especialmente en los escenarios.
- Las limitaciones intrínsecas a cualquier juego de este tipo.

Deportes

MegaGames



¡Co...! ¡Un zeppelin en la montaña! ¡¡Esto es la guerra!! ¡¡Al ataquerr!!



Bueno, creo que ya estoy preparado para afrontar una competición en toda regla.



Allí en lontananza parece haber unos trampolines. Si yo me atreviera...



El snowboard consiste en deslizarse con una tabla, cruce entre plancha de surf y monopatín sin ruedas, entre las borrascosas cumbres nevadas de cualquier estación alpina. Pero no sólo deslizarse, la libertad de acción es algo que caracteriza a este deporte. Piruetas, saltos mortales, acrobacias, todo lo que se te pase por la imaginación podrás realizar subido en una tabla, o enganchado a tu ordenador si eres un poco friolero. Los aficionados a este deporte ya se cuentan por millones. En resumen, toda una filosofía y estilo de vida. Esto es lo que han querido plasmar los desarrolladores de *Supreme Snowboarding*. La libertad de bajar las pendientes de la forma que quieras, el aspecto de los personajes y, sobre todo, la estupenda música que acompaña a este título, son accesorios que hacen de este juego, ya de por sí fantástico, todo un hit de la simulación deportiva.

Alfredo del Barrio



Vamos allá, la historia no la escriben los cobardes, a ver si así gano unos cuantos puestos.



¡Estoy volando! Este deporte es más fácil de lo que yo creía. Ahora voy a adelantarles.

Carreras y saltos

No solamente tendremos que competir por llegar el primero a la meta, cosa que desde luego podremos hacer, también hay otras modalidades que contribuyen a hacer de este juego una seria opción de compra a los que gusten de la simulación deportiva.
El modo arcade y el modo campeonato permiten deslizarnos por las laderas nevadas esquivando los obstáculos que van surgiendo en el camino, árboles y rocas varias, o dando increíbles saltos mientras nos deslizamos a toda velocidad.
En las modalidades "air" o "pipe" lo que prima es la espectacularidad, podremos competir por conseguir los saltos más impresionantes, los mandos del teclado nos permitirán hacer fácilmente piruetas espectaculares, con giros y movimientos propios de un contorsionista. Al final un jurado puntuará nuestros logros.
Las opciones nos permitirán controlar la climatología (se pueden hacer carreras nocturnas), los personajes, la dureza de la nieve o el tipo de pista: alpina, boscosa o con casas alrededor. Incluso se tendrá que elegir el tipo de tabla que queremos usar, ya que no todas son iguales. Por último, decir que el juego dispone también de opción multijugador, para disfrutar de los trabajados gráficos en buena compañía o a través de Internet.

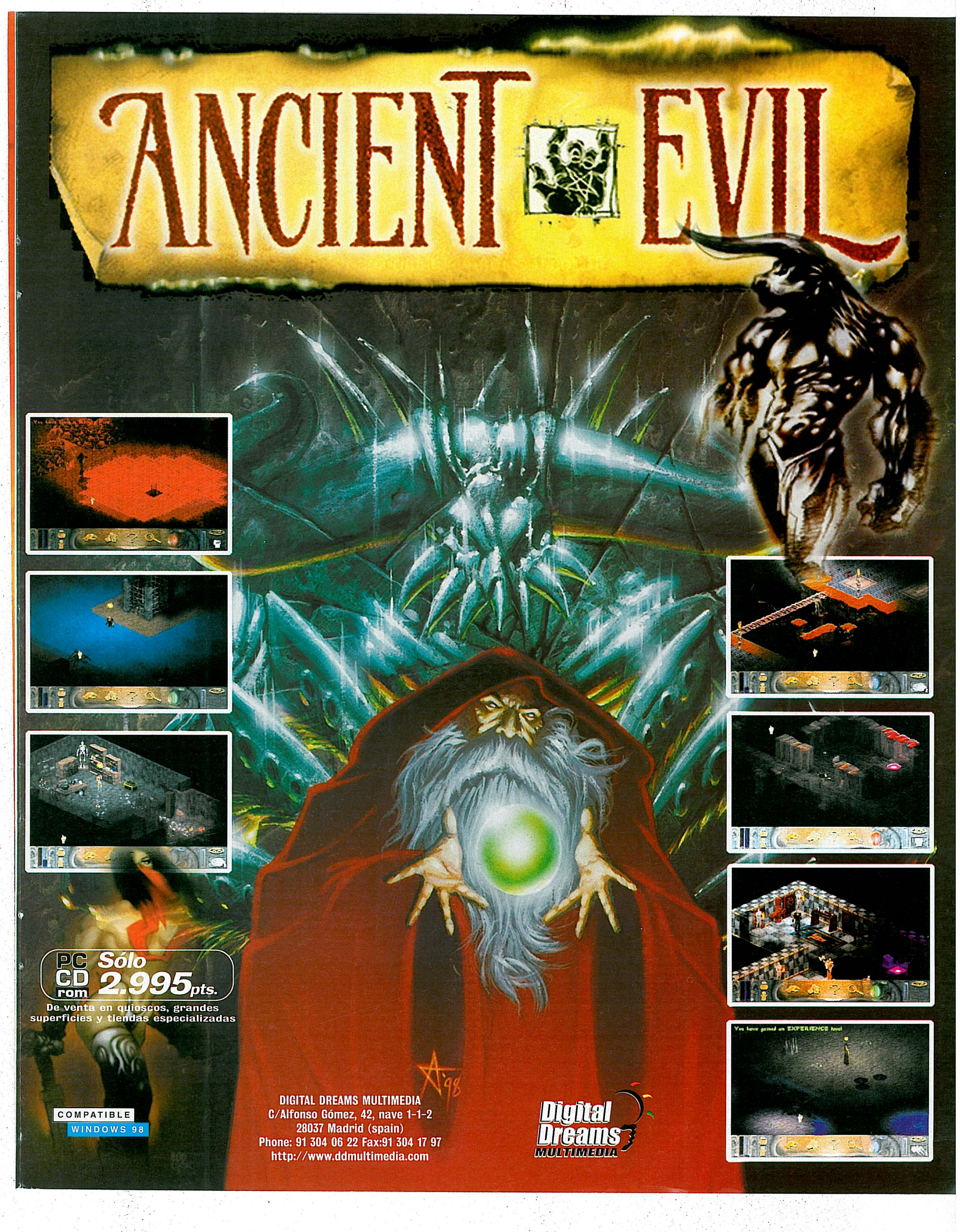




Hummm... No sé, pero tengo la impresión de que algo no va del todo bien en este salto.



¡Leche! ¡Qué frío está el suelo! Creo que voy a tener que practicar algo más mi estilo.


ANCIENT EVIL
PC CD rom
Sólo
2.995pts.
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas
COMPATIBLE
WINDOWS 98
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: 91 304 06 22 Fax:91 304 17 97
http://www.ddmultimedia.com
Digital Dreams MULTIMEDIA
You have gained an EXPERIENCE level



PLANE SCAPE™ TORMENT

Todos recordaréis al fabuloso Baldur´s Gate, . Luchas a muerte, monstruos de todo tipo, ruinas y parajes inexplorados, una intriga apasionante y un sistema de juego tremendamente adictivo. Pues bien, es el turno de… Torment.

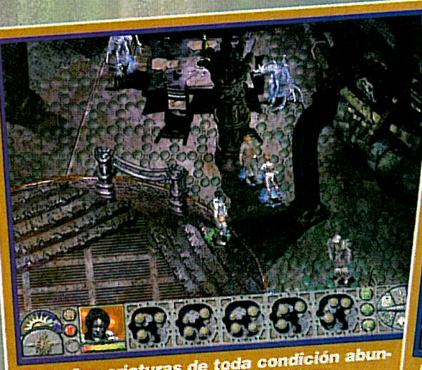
La primera diferencia importante con su "antecesor" es la creación del personaje. Frente a las múltiples opciones del *Baldur´s Gate*, en Torment apenas tendremos que distribuir unos puntos entre las diversas características de nuestro personaje, al que ni siquiera podremos poner nombre, puesto que está amnésico. Pero esto no importa puesto que está acorde con la historia y de hecho, podremos modificar a nuestro aventurero a medida que avance la trama. El sin-nombre comienza como un guerrero de nivel 3, un ladrón y un mago de nivel 1. Profesiones que tendrá que desarrollar de forma independiente y a las cuales podrá acudir de forma independiente también. La interfaz es muy similar a la del Baldur´s, aunque, en este caso, las formaciones se han ocultado bajo un único botón que las muestra.
En esta ocasión contamos con un total de 12 formaciones posibles. La barra de diálogo sólo aparece en el momento en que tengamos que hablar con alguien. Además, la barra no sólo mostrará los diálogos, sino que se nos hará una descripción del personaje al que nos acercamos y de su actitud durante el dialogo, lo que acerca el juego un poco más a la perspectiva narrativa, tal y como son los juegos de rol tradicionales. La historia es verdaderamente interesante y no vamos a contárosla, pero empieza repleta de misterio y desde el principio te engancha y te anima, te obliga a continuar jugando. En definitiva, nos ha gustado mucho. El juego es muy recomendable, no tiene desperdicio.

Guillermo Izquierdo

La magia será un elemento imprescindible a la hora de enfrentarnos a determinados enemigos.



Los escenarios tienen un innegable aspecto de… ¿cómo diríamos?… ¿extraña malevolencia, tal vez?



Extrañas criaturas de toda condición abundarán a lo largo de toda la aventura.



Los detalles macabros serán numerosos. Aquí unos típicos murales de la ciudad hechos con piel humana.



Los detalles gore tampoco faltarán y darán sustancia a los escenarios que encontraremos a lo largo de nuestra siniestra aventura.

Las cosas del idioma

A todos los que les gustó Baldur´s Gate les gustará PlaneScape Torment, seguro, a no ser que no controlen demasiado el inglés claro. Ooooooh, pues sí lo siento, pero el juego está en inglés. Claro que no es un problema para los que controlamos el inglés. ¿Y a los demás? A los demás que les j… (habrá pensado alguna cabeza responsable de su distribución), quiero decir, que no sé en qué estarían pensando los señores de Virgin para sacar sin traducir un juego en el que hay que hablar cada 30 segundos con otros personajes. Y más teniendo en cuenta que el Baldur´s Gate funcionó muy bien y que por tanto tienen las ventas aseguradas. Además, en la caja no se avisa en ningún momento de que los textos y las voces están en inglés, por lo menos en la que nosotros tenemos no lo pone por ningún lado, y mira que hemos buscado, nada, ni una insinuación.estarían pensando los señores de Virgin para sacar sin traducir un juego en el que hay que hablar cada 30 segundos con otros personajes. Y más teniendo en cuenta que el Baldur´s Gate funcionó muy bien y que por tanto tienen las ventas aseguradas. Además, en la caja no se avisa en ningún momento de que los textos y las voces están en inglés, por lo menos en la que nosotros tenemos no lo pone por ningún lado, y mira que hemos buscado, nada, ni una insinuación.



Dicen que una imagen vale más que mil palabras ¿No? Pues eso.

Plane Scape

Interplay | Virgin

Plataforma: PC

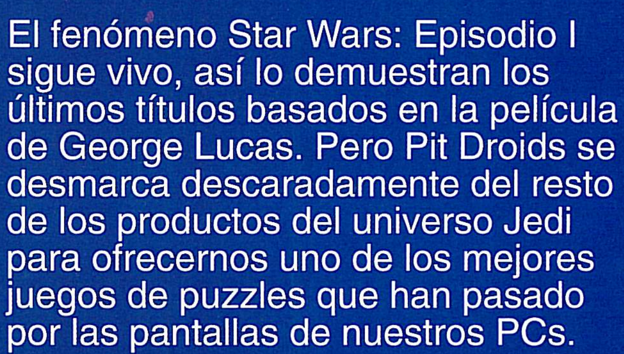
85

Muy bueno. Tiene argumentos sobrados para convertirse en un título mítico.

El problema es el idioma. Si no fuera por eso incluso superaría a Baldur's Gate.



STAR WARS PIT DROIDS



El fenómeno Star Wars: Episodio I sigue vivo, así lo demuestran los últimos títulos basados en la película de George Lucas. Pero Pit Droids se desmarca descaradamente del resto de los productos del universo Jedi para ofrecernos uno de los mejores juegos de puzzles que han pasado por las pantallas de nuestros PCs.

Nuestro amigo George y su grupo de programadores no dejan de sorprendernos. Jamás se nos habría ocurrido que los chicos de Lucas nos deleitasen con este maravilloso juego de puzzles cuyos protagonistas son los Pit Droids.

Si tuviésemos que elegir una sola palabra para definir Star Wars: Pit Droids ésta sería, sin lugar a dudas, diversión. Es increíble lo bien que uno se lo puede llegar a pasar con una mecánica tan sencilla como la de éste juego. Por si no lo recuerdas los Pit Droids son esos pequeños androides que se encargaban de reparar las vainas en el Episodio I. Son unos artilugios tan torpes que si no les conducimos hasta su lugar de almacenamiento caminarán en línea recta hasta chocar con algo. Como te puedes imaginar nuestro propósito es hacer que los androides no se destruyan al chocar y llevarles hasta su "hogar, dulce hogar".

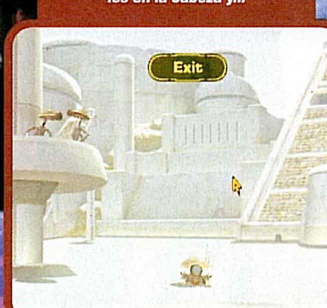
José Mª Arias Camisón



Los pit droits en plena acción. Como se puede ver en la captura,, la mecánica es similar a Lemmings.



Estos androides son la mar de simpáticos: sólo tienes que darles en la cabeza y...



No cabe duda de que estos androídes son los más trabajadores de toda la galaxia.

Los Pit Droits echándose una partidita de ajedrez antes de que empieze la carrera de vainas.

Star Wars: Pit Droits

Lucas Learning	Ubi Soft
Plataforma: PC	86

La irresistible adicción a un título que hará que pases horas y horas ante tu PC.
Que acabarás sin poder dejarlo bajo el síndrome de una-partida-más-por-favor.

Puzzles



Dificultad creciente

El sistema de control es realmente sencillo y no nos costará nada hacernos con él. El juego se desarrolla en perspectiva isométrica, con un suelo dividido en polígonos, en algunas fases cuadrados y en otras hexágonos, lo cual será un factor determinante en el desarrollo de los puzzles. Los Pit Droids salen por una máquina situada en el escenario, y hemos de conducirles hasta unos puntos de almacenaje. Para ello contamos con unas baldosas de diversos tipos que, mediante el ratón, distribuiremos por el suelo para conseguir que los robots lleguen a su destino. Estas baldosas suelen ser flechas que modifican la dirección de los androides. Para que te hagas una idea es un sistema muy similar al de los Lemmings. Si los recuerdas eran unos bichejos estúpidos que siempre caminaban en línea recta y a los que conducíamos hasta la meta, más o menos como en este Pit Droids.

La cosa empieza con puzzles muy sencillos en los que no tendremos más que conducir a los androides por un laberinto, pero poco a poco nuestra tarea se irá complicando, ya que aparecerán droides de diversos colores a los que tendremos que llevar a distintos puntos de almacenaje, obstáculos que requerirán ser eliminados, limitación en las baldosas que podemos utilizar... Éste es un aspecto que deberíamos destacar, y es que la dificultad está perfectamente escalonada. Aumenta progresivamente y sin parar, pero sin grandes saltos. Lo más curioso es que si jugamos a uno de los primeros puzzles, uno que nos haya costado bastante trabajo, después de llevar unos días enganchados, nos daremos cuenta de lo fácil que era ese puzzle que en un principio nos pareció tan difícil.

Un juego digno de Star Wars

El juego está estructurado de la siguiente manera: existen nueve pantallas, cada una de ellas ambientada en un escenario Star Wars diferente, y con un tipo de puzzle distinto. Cada una de las pantallas cuenta con una cantidad ingente de puzzles, lo que otorgará al programa una larga vida.

En el apartado técnico no se le puede poner ni una sola pega, gráficamente es estupendo. Todo está realizado mediante renders que cuentan con todo lujo de detalles. De hecho si efectuamos un zoom sobre cualquier punto del escenario apreciaremos la enorme calidad gráfica que atesora el programa, ya que la imagen no pierde ni un ápice de calidad. Por otra parte los Pit Droids se mueven genialmente, los escenarios son fotorrealistas, los menús parecen CG´s, la interfaz es sencilla y sumamente vistosa... En fin, todo un alarde de virtuosismo gráfico.

En cuanto al sonido hemos de decir que está a la altura del resto del producto. En todo momento escucharemos melodías muy bien hechas, cuyo ritmo y el de los Pit Droids está sincronizado, de modo que a los instrumentos musicales se unen los pasos de los robots.



PC

Half-Life: Opposing Force

Si tuviste la oportunidad de ser Gordon Freeman seguro que te quedaste con la miel en los labios. Con Half-Life: Opposing Force volvemos a Black Mesa pero en el bando contrario.



Es fundamental hacer buen uso de los hombres del servicio médico.



Si nos quedamos sin munición, tendremos que pasar a los enemigos a cuchillo.

Este eres tú. Nombre: Adrian Shepherd. Edad: 22 años. Perteneciente al Cuerpo de Marines de los Estados Unidos. Fuerzas Especiales. Graduación: cabo. Destino Actual: Unidad de Combate en Entornos Peligrosos. Base Militar de Santiago, Arizona. Tu misión: eliminar a Gordon Freeman. Pero como todos sabemos nada es tan fácil. Los terceros en discordia serán una raza alienígena hostil conocida como Raza X y muchos más adversarios te harán la vida imposible antes de llevar a cabo tu misión.

Half Life

Sierra/Gearbox Software	Havas
Plataforma: PC	90

- 👍 Todo lo que ya hizo famoso a Half-life.
- 👎 Que no salga ya la segunda parte del juego.

Arcade 3D — Multijugador

MegaGames

Juego en red

En lo que se refiere a la posibilidades de jugar en red tenemos a nuestra disposición varios mapas multijugador creados por la industria de juegos All-Star en los que podrán jugar hasta 16 participantes. Además se han añadido nuevos modelos de jugadores y podremos contar con las armas del original Half-Life más las nuevas del Opposing Force.

Por si todo lo hasta ahora contado no nos fuera suficiente para pasar un número ingente de horas de diversión, desahogo y terapia anti-stress, a los creadores de Half-Life: Opposing Force se les ha ocurrido un concurso para sus más enloquecidos seguidores. Estamos hablando de un concurso de creación de Niveles TFC para Internet. Quién sabe cualquier día te unes a una partida on-line y resulta que es tu mapa. Suerte.

Estos son tus hombres

El escuadrón está formado por los siguientes componentes:

- **Soldados:** Equipados con escopetas, subfusiles o metralletas de asalto te siguen fielmente cuando les das una orden. Igualmente se pueden quedar a la vigilancia de una zona.
- **Médicos:** Han sido entrenados para realizar primeros auxilios y cirugía de emergencia y tienen capacidad de curaren el campo de batalla a los soldados heridos. Aunque los médicos también van armados, es mejor mantenerlos seguros detrás de la línea de fuego.
- **Ingenieros:** Están equipados con las armas necesarias para adaptarse a las cambiantes situaciones del campo de batalla, pueden incluso atravesar puertas selladas. Recuerda que si pierdes a los ingenieros disponibles y te encuentras en un momento dado delante de una puerta sellada no tendrás quien te la abra y no podrás continuar.

PSX

MEDIEVIL 2



Escenarios imposibles en un tenebroso Londres en la edad Victoriana.

¿Conque con esas venimos eh? ¿A ver quien la tiene más larga ?

Londres, época victoriana. El orgullo del imperio británico acaba de caer bajo los efectos de un poderoso hechizo. Las calles por donde antes paseaban hermosas damas, ahora están llenas de diablos, zombies y toda clase de bichos con armaduras medievales. El responsable de que la ciudad se haya convertido en una estampa de terror gótico es Sir Lord Palethorne, un famoso ocultista y además miembro de la alta sociedad. Pero el villano de turno ha olvidado un pequeño detalle que tendría que haber tenido muy en cuenta antes de liberar el hechizo: no sabe controlar esa magia. El problema está en que el libro del que obtuvo tan inmenso poder no está completo. Así que emprende la búsqueda de las hojas que le faltan.

Medievil 2

Sony	Sony
Plataforma: PlayStation	73

- 👍 El humor que destila toda la aventura.
- 👎 Pocas mejoras tecnológicas, acaso ninguna, desde su predecesor.

Aventura 3D

MegaGames

Técnica irreprochable

Desde luego, Medievil 2 no pasará a la historia por la espectacularidad o nivel de detalle de sus gráficos, pero nunca tuvo esa meta: lo que aquí se ha buscado es la adecuación de unos gráficos sencillos y efectivos con un argumento que se inclina al humor. Y esto, efectivamente, lo consigue gracias a la caracterización de los personajes (ya sea por su aspecto o por sus movimientos) y la estética del escenario, que responde a un cuento de terror trasladado a los dibujos animados. La fluidez de los movimientos, las diferentes clases de enemigos y objetos consiguen que la historia nos interese, incentivo que se complementa con unas estupendas secuencias FMV.



Sir Dan también sabe adoptar posturitas como todo héroe que se precie.



Voy en busca del libro de Zork; el culpable de todo este caos sin sentido.



Perfect Dark

Un arcade en tres dimensiones para la Nintendo 64



Cuando ejecutáis al guarda, se ven niveles de animación completamente nuevos tomados por Motion-Capture.



Lluvias torrenciales, vehículos colgantes y personajes de largos abrigos crean un tenebroso ambiente.



En la opción de cuatro jugadores tenemos la posibilidad de incluir "bots" controlados por el ordenador.

Os ponéis el traje futurista de pelea de Joanna Dark y la emprendéis contra la poderosa sociedad DataDyne, sospechosa de estar en conexión con extraterrestres. Este juego, del género shoot´em up, se compone de 22 horas conectadas entre sí por medio de cortes y secuencias, tipo minipelículas, con una calidad de cine. Vuestro primer cometido consiste en ayudar a un científico rebelde que quiere revelar los oscuros secretos de DataDyne al resto del mundo, una misión que requiere que almacenéis datos en una computadora, desconectéis el sistema de seguridad y que consigáis un collar que os sirva de pase. Este último deberá ser llevado por una señora que no podrá quitárselo en ningún momento.

El personal de seguridad, los jefes de la empresa y los alienígenas, te darán el trabajo suficiente para probar las 40 armas que posee este juego. Al contrario de lo que ocurría en su predecesor, ahora podéis caer por los bordes, lo cual cambia dramáticamente el juego. En los niveles multijugador hay hasta ocho modos diferentes. Esto significa que podéis empezar solos, jugar en equipo contra la computadora u organizar partidas en grupo.

Disparar sin cesar

Con *Perfect Dark*, Nintendo ofrecerá una experiencia lúdica sobrenatural. Los creadores de Rare han reelaborado completamente el funcionamiento del conocido predecesor de este juego, han introducido animaciones todavía mejores y han dotado los niveles de más de un jugador de gran cantidad de ideas nuevas.



ARMORINES

project: S.W.A.T

La guerra más cruda



No vamos a dejar que nos atrapen estas repulsivas criaturas. Si ellos son grandes, nosotros tenemos armas.

Somos los únicos que podemos repeler la invasión de criaturas alienígenas. Así que ya sabéis ¡a pegarse toca!



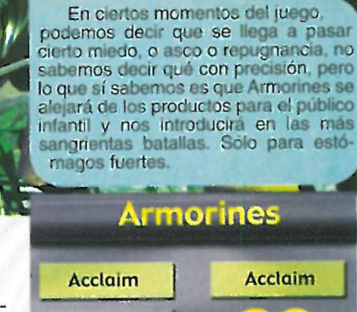
Si dejamos que nos claven sus garras estaremos acabados. La muerte acecha en cada esquina y en cada recodo.

El motor de Turok

El motor del juego será el mismo que pudimos disfrutar en Turok 2; sin embargo, para este título ha sido mejorada su apariencia gráfica para hacerlo mucho más realista, tanto que la mayoría de los alienígenas tienen un aspecto realmente grotesco. Son exageradamente grandes, tanto, que nos recuerdan a la famosa película Starship Troopers, donde unos marines luchaban en un planeta lejano contra hordas de bichejos del tamaño de un edificio. En este título también podremos montarnos en diversos vehículos como un monorail y practicar el tiro al blanco contra las criaturas invasoras. Podremos utilizar una gran variedad de armas que iremos recogiendo e irán aumentando de potencia según nos acerquemos a la Reina.

Armorines es el último shoot´em up que viene de la mano de Acclaim. Esta vez debemos salvar al mundo, siempre en peligro, de una invasión de alienígenas de lo más repulsivo. Ellos han venido a la tierra con intención de colonizarla y, de paso, acabar con todos sus habitantes (no, no...chicos malos). Lo que no conocen todavía es nuestra mortal habilidad con el Pad. La ambientación está perfectamente conseguida desde que elegimos a nuestro personaje y recibimos las órdenes del oficial superior. No tenemos tiempo para relajarnos.

Inmediatamente comenzamos la primera de las 5 fases, infestadas sangrientos criaturas que nos atacan en violentas hordas. Pero no os preocupéis, para este título podremos jugar en modo cooperativo. Ya nunca nos sentiremos solos mientras machacamos a las tropas enemigas.



Bastante Gore

En ciertos momentos del juego, podemos decir que se llega a pasar cierto miedo, o asco o repugnancia, no sabemos decir qué con precisión, pero lo que sí sabemos es que Armorines se alejará de los productos para el público infantil y nos introducirá en las más sangrientas batallas. Sólo para estómagos fuertes.



Grandia

PSX

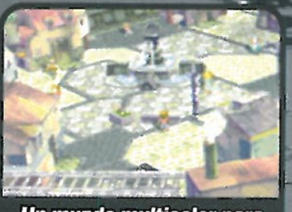
Un extenso mundo dividido por dos razas: los humanos, que dominan el arte de la tecnología y los "otros", más propensos al abrazo de la religión y el uso de la magia. Un villano con galones, el general Baal, y un ejército a su disposición, el de Garlyle; tres héroes de los que todavía piden leche en los bares (o debieran, teniendo en cuenta su edad) Justin, Sue y Feena. A la ecuación, que sigue los parámetros más tradicionales, sólo le falta un elemento, el objeto de una búsqueda... honor que, en este caso, recae en la capital perdida de los Icarians, los seres de energía que hace tiempo habitaron este planeta. Una pega: el jugador está "condenado" a manejar a los personajes que la historia pone a su alcance, no pudiendo configurar a su gusto la partida de héroes o crear uno por su cuenta.


Curioso bicho ¿Para qué querrá tanto tentáculo?


Filas de cadáveres quedarán a nuestro paso.


¡¡Vaya!! Un hechizo ha caído sobre nosotros. ¿Qué ocurrirá? ¿nos convertiremos todos en ranas?




Un mundo multicolor para una aventura llena de magia y misterio.


Comer con los abuelitos, puede convertirse en una aventura.

Libre albedrío

Lo primero que llamará la atención al jugador casual es la gran interactividad que el programa permite. Al contrario que en otros RPG podremos hablar con todos los personajes que aparecen en pantalla y entrar en cada casita que tenga la puerta abierta. Moverse por este entorno es bastante cómodo gracias a una brújula que nos muestra el camino que hemos de seguir y, sobretodo, gracias a un mapa que nos permitirá acceder automáticamente a las zonas exploradas sin que para ello tengamos que pasar por un sinfín de pantallas.

Ehrgeiz

PSX

Lo parece pero no están jugando al escondite. Aunque claro, todo es según del color del cristal con que se mire.


Los personajes están sacados de la saga FF.


Preparándose para la alta competición.

Ehrgeiz

Square — Sony

Plataforma

87

Gráficamente, el juego es de lo mejorcito, se nota que es de Square

Tampoco aporta nada revolucionario a un género bastante trillado.

Beat'em up

MegaGames

La marcha del juego es muy rápida en sí misma. Los personajes tienen la habilidad de correr rápido y en cualquier dirección (como en Bushido Blade/ Destrega Style). Esto se convierte en un factor importante en la lucha, en el momento en que puedes modificar ciertos movimientos cuando te encuentras en un nivel superior al de tu oponente, además de ser importante a la hora de lanzar proyectiles. Los ataques especiales dependen de cada personaje, algunos tienen armas y otros tienen proyectiles. Además puedes combinar movimientos y ataques como saltar y lanzar una bola de fuego, o saltar y atacar la cabeza de tu oponente con tu arma. Los ataques especiales tienen una barra que indica cuanto tiempo puedes utilizarlos.

Los subjuegos y extras

El primero de los extras es un modo búsqueda. Aquí tomas el papel de un luchador y vas de exploración por los dungeons. Lo interesante es que tienes armas tales como una espada, una lanza, un hacha.
En cuanto a los mini-juegos, el primero de ellos es la Batalla Infinita, muy parecido al modo supervivencia, donde obtienes algo de salud después de ganar un combate y comienzas inmediatamente el siguiente, así hasta que termines por no poder atravesar el siguiente combate. El segundo es una especie de carrera contra un gemelo. En ella podrás atacar a tu oponente para frenarle y conseguir llegar el primero a la meta. En este minijuego hay 3 circuitos incluidos. El tercero es el panel de batalla, donde juegas a algo muy similar al Othello. Se trata de intentar que el panel de tu oponente se vuelva de tu color mientras tu oponente intenta lo mismo. Para pensar un poquito. El cuarto es la Playa de batalla, donde competirás contra otro personaje en 3 eventos diferentes.

MICROSOFT® INTERNATIONAL FOOTBALL 2000




La emoción del deporte Rey con una excelente calidad para tu PC.

Bill Gates (¿a alguien le suena ese nombre?) sacando unos pocos títulos por año mantiene un prestigio fuera de lo común. Al parecer ahora pretende luchar por el dominio del género de la simulación deportiva.
En cuanto comenzamos a jugar nos damos cuenta de que no estamos ante un simulador más de fútbol. La calidad gráfica es excepcional, podremos reconocer a los jugadores mucho mejor que en televisión (quizás sea porque la mía es ya muy antigua). Los movimientos son tan buenos como el mejor Fifa. La sobriedad es quizá la tónica general de un juego de gran calidad.

Int. Footbal 200

Codemasters	Proein
Plataforma: PC	86

La gran calidad gráfica que poco tiene que envidiar a otros títulos.
Es demasiado sobrio. Le falta algo, no se ... ¿glamour quizá?

Deportes

MegaGames



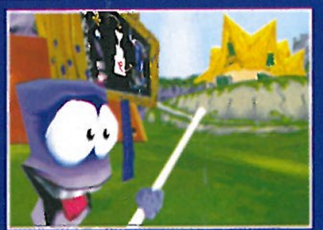



Las carreras en su lado más salvaje: buggies, monsters...

En Diciembre Dinamic nos invitó a la presentación de este juego y tenemos que decir que esperábamos ansiosos la versión final. En Radical Drive se nos ofrecen 5 pruebas en las que poder demostrar nuestras habilidades: Buggy, Cross, Monster, Velocidad y Salto. El último es realmente original. Un buen juego, especialmente si consideramos el reducido precio al que está disponible.
Se echa de menos algún trazado más por categoría ya que aunque al final se nos obsequia con alguno extra, la verdad es que cuatro pruebas por categoría se nos antojan un poco insuficientes.





Ed, el símpatico protagonista, va a vivir una experiencia alucinante.

Ed, el prota no es un tipo que se amilane ante los problemas que se le plantean. Y nadie lo diría, el aspecto de este personaje no es para salir corriendo. ¿Qué quién es Ed? Pues un alienígena, conserje de una nave espacial, con pinta de atolondrado y descuidado. Y con esta apariencia no es extraño que le haya pasado un lamentable suceso: accidentalmente ha dejado caer una lata misteriosa de "Tónico" en la Tierra. El problema es que el contenido de la lata de "Tónico", al caer en la Tierra, ha desatado una serie de extrañas mutaciones con "terribles" consecuencias.









Ya podemos hacer Mountain Bike sin tener que salir de casa.

Es rápido, adictivo, es No Fear Downhill Mountain Biking, el primer título dedicado al popular deporte del mountain que tan popular se ha hecho en los últimos años. Codemasters ha aprovechado su experiencia en el diseño de juegos deportivos para crear un título realmente original que hará las delicias de los amantes de este deporte extremo. Podremos jugar contra oponentes controlados por el ordenador, contra el tiempo, contra un oponente controlado por otra persona, el caso es competir. La lucha más exigente es lo que promete este innovador título.

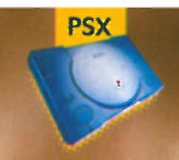
Radical Drive

Codemaster	Sony
Plataforma	78

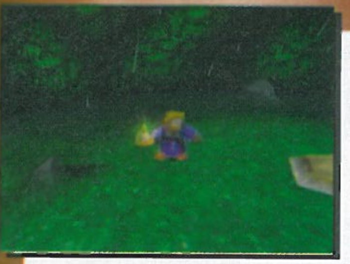
Un simulador diferente que nos hará ir mountain bike con la Play.
Su mismo planteamiento: original pero limitado.

Sim. deport.

MegaGames



40 Winks


Un mundo tridimensional a la medida de nuestros propios sueños.

En ocasiones es difícil delimitar la línea que separa a las aventuras 3D de las plataformas 3D, este es uno de esos casos. Llama la atención sobre todo lo bien realizados que están los escenarios, no sólo gráficamente, sino de cara a la disposición de sus muchas, y variadas, pantallas y en el planteamiento de sus puzzles. Sin embargo, éstos son del tipo: ahora que has avanzado hasta aquí y no puedes seguir para allá, vuelve tropecientas pantallas atrás y busca, querido, el objeto que te falta, je, je, je. O sea, que terminan por desquiciar. Además, los personajes tienen cierta tendencia a patinar, y no en el mejor sentido de la palabra, sino en la más torpe acepción de ésta: así que mucho ojo si os paráis en los bordes de una plataforma. En su lado bueno, aparte de los mencionados gráficos, habríamos de citar los diferentes subjuegos, como carreras de dragones o prácticas de submarinismo.



Tarzán


Siempre imaginamos que hacer el mono era muy divertido.

Lo más importante en un juego de estas características es el movimiento, tanto en la fluidez de éstos como en el número de posibles acciones que podamos llevar a cabo. Tarzan cumple en este punto: el protagonista puede lanzar peras (fruta destructiva por excelencia, como todos sabemos ¿?) por lo alto y por lo bajo, tiene dos golpes con el arma, puede maniobrar en el aire cuando salta, se encarama a las cornisas, nada y es un hacha en eso de transportarse por las lianas. Todo esto consigue que el jugador tenga un control muy preciso de su personaje. A esto hay que unir la variedad, que mencionábamos antes, de los escenarios. Bien es cierto que todos resultan bastante lineales (la ruta a seguir está clara y los posibles caminos alternativos, que los hay, se limitan a llevarnos hasta un objeto extra) pero nunca se hacen monótonos puesto que la disposición de los obstáculos y los enemigos no suele repetirse.



Destrega

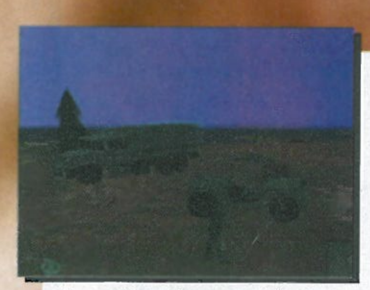

¿Está muerto, o solo lo está fingiendo para darnos un susto?

No, no es Tekken 3. Ni muchísimo menos. Este juego no pasará a la historia por la espectacularidad de sus gráficos, pero hay que tener en cuenta que la consola no sólo ha de procesar el movimiento de dos luchadores, sino el de todo un escenario con sus objetos de por medio. Teniendo claro este punto, Destrega, gráficamente, no deja nada que desear. Bien es cierto que los personajes no destacan por sus múltiples polígonos, pero todo se perdona si miramos los efectos de luces o el detalle de los escenarios. Lo que no se perdona de tan buen grado es el efecto de "clipping" que nos asaltará de vez en cuando, es decir, esos muros que transparentan o esos objetos que aparecen de la nada.





Army Men


Los muñecos de nuestra infancia en nuestra consola preferida.

Vale, es un tanto original plantear una batalla entre muñequitos de plástico, pero ¿Para qué? ¿Acaso este planteamiento va a determinar una diferencia con un juego que nos ponga a los mandos de soldados "de verdad"? En absoluto.

En esta ocasión, los gráficos han sido el detonante que ha bajado considerablemente la calidad del producto. Sencillamente, imperdonables: la ausencia de efectos, la brusca generación de fondos o los numerosos fallos (del tipo, "esta pared se transparenta si nos ponemos muy cerca) hacen pensar que el juego ha salido antes de tiempo. Y eso que contaban con la ventaja, dada por el argumento, de no tener que "colorear" a los personajes.





Space Debris


Dale gusto al gatillo y no dejes ni un sólo enemigo en pie.

Entre los *shoot'em up* hay un subgénero que no pasa precisamente por sus mejores momentos: aquel que pone el punto de vista detrás de la nave (o cualquier otro vehículo) que manejamos, delante de ésta su punto de mira y, al fondo, hordas de enemigos que desfilan dejándose matar y lanzando, siempre que las dejemos, algún que otro disparo. Para amenizar están los decorados y otros grandes objetos que habrán de desplazarse a gran velocidad para que el jugador tenga la sensación de estar moviéndose entre ellos. *Space Debris* es esto. Al estilo del clásico *Afterburner*, el nuevo lanzamiento de Sony ofrece unas batallas espaciales realmente espectaculares, pero ¿Es esto suficiente?



Soul Calibur


Los golpes especiales son de lo más vistoso... ¡y mortal!

El juego que tenemos ante nosotros ha recibido un sinfín de alabanzas por parte de los críticos de todo el mundo. Si nuestro número uno hubiera salido un poco antes, hubiéramos tenido que dedicarle dos páginas, o tres y es que realmente, Soul Calibur es uno de esos juegos que marcan la diferencia. Por eso, a pesar de que el juego ya lleva algún tiempo en la calle, no nos hemos podido resistir a dedicarle un poco de nuestro espacio, aunque sea muy poquito.

Y es que *Soul Calibur* supera con creces a la máquina original proporcionándonos diversión sin límites. El programa se plantea como un tradicional juego de lucha pero cuenta con una modalidad histórica. Es decir, nos permite ponernos directamente a lucahr y descargar adrenalina o plantearnos la aventura de recorrer inhóspitas tierras y derrotar al malvado Cervantes. En fin, ¡qué más podemos decir! Este es un juego de los que hay que probar. Imprescindible.



House Dead 2


Por muy feo que seas, no vas a conseguir que nos asustemos.

Otro de los juegos estrella de la más flamante consola. Cuando una nueva consola de videojuegos se lanza al mercado necesita al menos dos o tres juegos crack, de esos que hacen que alguien se compre una nueva máquina, que se gaste las pelas necesarias. Este *House of the Dead 2* permite a todo aquel que quiera revivir las sensaciones de la conocida recreativa.

Un juego que sigue la estela iniciada por Resident Evil aunque su mecánica sea la de un shot´em´up. En esta segunda parte, G, el protagonista del anterior, es sustituido por un tal James Taylor a quien acompaña el principiante Gary Stewart y siguen Amy y Harry (no jugables). Gráficamente, es una delicia- pero eso es normal dado las capacidades de la última consola de Sega Otro aspecto que sobresale es la inexistencia de tiempos de espera en la carga. Todos los personajes, ya sean humanos o zombies, están perfectamente modelados y prácticamente no se aprecian sus polígonos. En fin, una delicia en la que no falta un detalle.



SEGA Rally 2

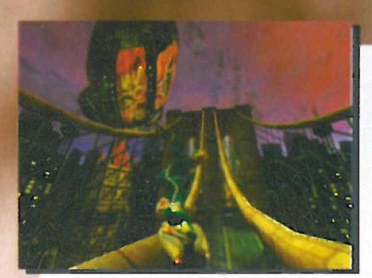

Toda la velocidad de la recreativa en la pantalla de la tele.

SEGA siempre ha tenido gran éxito con gran éxito en los salones recreativos como lo demuestran títulos como Daytona USA, Manx TT, Hang On ó el propio Sega Rally, claros ejemplos de su hegemonía en cuanto a arcades de conducción. Por otro lado, *SEGA Rally 2* ha llegado a España con casi 1 año de retraso respecto a la versión Japonesa, Allí el juego fué un auténtico exitazo, llegando incluso a ser numero 1 de ventas. Pero tanto tiempo de retraso ha servido para que se limen algunas asperezas, la más llamativa se encuentra en los modelos de coches, que han sido actualizados con respecto al Japonés.

El apartado gráfico es, sin duda, el mejor del juego. Podemos afirmar que los gráficos son tan buenos que incluso superan al arcade original. Un gran trabajo a todos los niveles: el engine, los escenarios, los coches, las texturas, los efectos de luz...todo. En resumen, el apartado gráfico consigue rozar la perfeccción. En definitiva, un juego imprescindible para los amantes de la velocidad.



TrickStyle


Todos los fondos del juego son de un colorido extraordinario.

Imagínate un futuro en el que la gente deja de interesarse por el fútbol. Ahora el deporte rey es... ¡El monopatín!. Un puñado de tipejos se enfundan sus cyber- trajes extravagantes y se juegan la vida en una carrera sin límites a bordo de monopatines voladores. Bienvenido a Trick Style.El juego entra de lleno dentro del género de las carreras, aunque en este caso los vehículos son algo peculiares por su reducido tamaño. Pero esto no es óbice para que estos diminutos aparatos se pongan a más de 100 por hora. Para competir con éxito en estas carreras deberás dominar perfectamente la técnica de todo tipo de acrobacias. No solo con ganar la carrera te convertirás en un ídolo dentro de este deporte de masas, también hay que realizar los giros, barrenas y tumbadas más espectaculares.

Si hay algo por lo que destaque este juego es por la espectacularidad de los circuitos. Gráficamente sobresalientes, aprovecharán al máximo todas las posibilidades tecnológicas de la consola Dreamcast.



Dinamite Cop



Una llave espectacular. Se nota que el tío se entrena en serio.

Agosto de 199x, un lujoso transatlántico ha sido abordado por unos modernos y calculadores
piratas, los 2000 viajeros han sido tomados como prisioneros, especialmente uno de ellos, la hija del presidente de los EU. Ante tal hecho, la Casa Blanca ha dado la orden de movilizar y enviar al Atlántico a sus cuerpos de élite con el objeto de infiltrarse en el barco y eliminar a la totalidad de los piratas. ¿Adivináis a quien le toca? Con este argumento se inicia este juego heredero directo de beat´em´ups míticos como Final Fight ó Double Dragon, en los que nuestra misión es avanzar derrotando a todos los enemigos que nos salen al paso. El juego mantiene la esencia del género incorporando algunas novedades. La principal, la posibilidad de desplazarnos en tres dimensiones, lo nos da gran libertad de movimientos.

A pesar de ser gráficamente una perfecta conversión de la recreativa, no consigue traspasar esa dimensión y nos deja un sabor agridulce por su limitada duración.





Starcraft



Los juegos de estrategia ya no se limitan sólo al formato PC.

Vosotros lideráis o bien a los terrícolas o bien a una de las dos razas extraterrestres en lucha por el dominio de la galaxia. Cada una de las especies posee sus propias unidades, tecnología y armas. Podremos luchar contra dos razas a la vez o contra una sola, dependiendo del nivel en el que estemos. En cuanto a las razas extraterrestres: los Zerg son bastante menos peligrosos de los Terranos. Mientras que los Terranos tienen una tecnología ligeramente superior, los Zerg son criaturas primitivas que atacan en violentas hordas. Os podemos decir que la interfaz del juego es casi idéntica a la de *Warcraft II* y la verdad es que da muy buen resultado pues resulta práctica y rápida de manejar. El manejo no cambia si optamos por una raza u otra, sin embargo el modo de crear unidades es muy diferente. Los gráficos están bastante bien, son originales y bien definidos. Pero lo que más importa en este título es la jugabilidad, que los chicos de Blizzard han sabido explotar al máximo. Como nos tiene acostumbrados.



Hot Wheels



En este juego lucen grandes hasta los pequeños minis.

Con cuarenta apasionantes objetos de coleccionista, entre ellos, el Twin Mill, el JetThreat o el Barón Rojo, deberéis correr en más de doce pistas. Os las veréis en cuatro mundos con vuestros relucientes diablos sobre ruedas en medio de loopings, sobre rampas y en otros escenarios. Atajos, *power-ups* y coches escondidos garantizan la variedad del juego y una motivación duradera. Las diversas posibilidades de los coches especiales os reconfortarán con una mayor durabilidad del juego. Cuando corráis a las velocidades más altas, podréis efectuar alucinantes trazadas con saltos incontrolados. Además, esta velocidad vertiginosa se ofrecerá en modalidad de varios jugadores. Y es que la velocidad será un apartado destacado en este nuevo título de los chicos de Electronic Arts. Este juego asegura horas de diversión para los fanáticos del motor. *Hot Wheels* causará furor por su gran viveza, su buena música y sus coches, que deben de ser conocidos entre todos vosotros.



Tiger Woods 2000



Dale fuerte a la bola con el palito. ¡Directamente al hoyo!

¿No te has clasificado para ningún Master? No importa, Nintendo te lo pone fácil. Con *Tiger Woods 2000* podrás ir entrenando y... ¿quién sabe?
Junto a los auténticos campos del Tour PGA, EA se preocupa también de los elementos del recorrido. En cuanto a las innovaciones, en este título serán posibles cosas como convertir la pelota de golf en un pájaro. Junto con ángulos de cámara fijos y diversos, podéis igualmente ver cuando queráis las ayudas para preparar a la perfección el próximo golpe. La simulación se redondea con extensas estadísticas y un editor de juego. El desarrollo del movimiento de los jugadores se hicieron, por cierto, por medio de un *Motion Capturing* y fueron integrados en un logrado modelo poligonal. ¡A afinar la punteria !





Command and Conquer



Otro estpendo juego de estrategia para la consola Nintendo 64.

La base del conflicto está en el preciado mineral Tiberium, una materia prima tan venenosa como rica en energía, por la que se combatirá duramente debido a su enorme valor. La hermandad terrorista de NOD aspira al dominio del mundo, con ayuda de esta costosa materia prima. Para la defensa del mundo libre, la Iniciativa para la Defensa Global Democrática GDI se ha lanzado a la pelea. Con el GDI o con las tropas NOD, debéis tener el ojo puesto en la ampliación de vuestras instalaciones para poder invertir dinero lo antes posible, sin descuidar en ningún momento la financiación de vuestros militares.
En algunas misiones comenzaréis con ejércitos, dados previamente y compuestos por tropas blindadas y a pie, y se os encomendarán diferentes misiones. El arsenal de armas aumenta constantemente de misión a misión. La quema en estado puro.



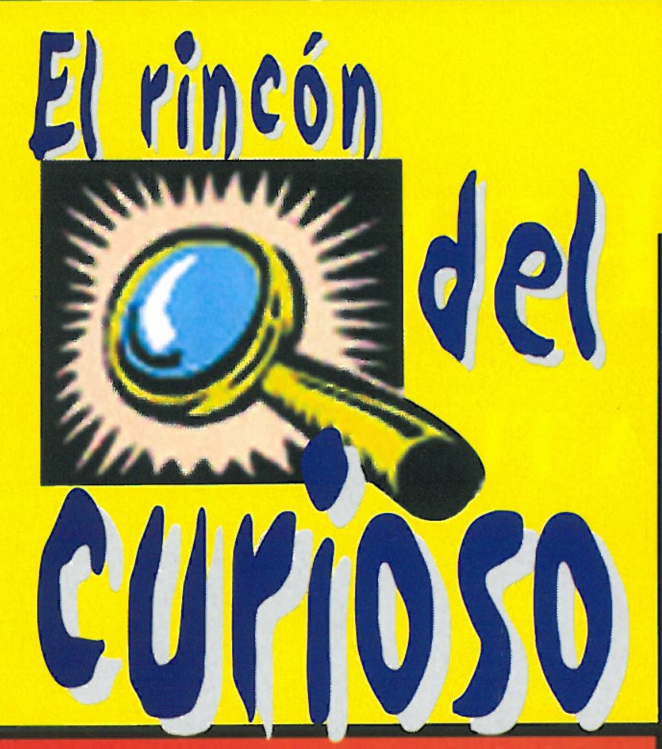
Shadow Man



Una conversión que no decepciona en ningún momento.

Cuando creíamos que habíamos visto todo respecto a los juegos de acción llega algo nuevo y nos sorprende: llega *Shadow Man*. Ya que el argumento es de sobra conocido, debido a las versiones de otras plataformas, queremos traer a colación la tecnología de *Shadow Man*. El título, que se lanza con un módulo de monstruos de 256 Mbits, adopta unas maneras que jamás se hubieran creído posibles en los primeros meses de la consola Nintendo. Todo ello gracias a sus gráficos. Las tenebrosas construcciones, las extrañas criaturas y los efectos de luz muestran una visión aún mejor que la de la primera presentación.
Con *Shadow Man*, Acclaim gana sin duda un punto a su favor dentro de los títulos de acción y aventura. Las historias, los interesantes modos de juego y la moderna técnica de presentación gráfica harán del *Voodoogame* incluso una nueva referencia para los poseedores de una consola Nintendo 64.





¿Por mucho que navegas no consigues dar con una página que valga la pena? No te preocupes, teclea estas direcciones y disfruta navegando por la Red.

Programas gratis

Si quieres bajarte programas gratis, para probarlos unos días (shareware) o para tenerlos hasta que te canses de ellos (freeware), aquí tienes unos cuantos sitios de obligada visita. En ellos encontrarás descompresores de ficheros, como el Winzip, programas que te permitirán escuchar música MP3, como el RealPlayer, o ver videos, como el Quick Time. También hay disponibles utilidades, demos, juegos completos, etc., todo esperando a alguien que se lo quiera bajar.

INTERCOM: shareware.intercom.es
NONAGS: www.nonags.com
DOWNLOAD: www.download.com



JUMBO: www.jumbo.com
ESGRATIS: www.esgratis.net
ESPASOFT: espasoft.kaos.es
TUCOWS: www.tucows.com
SHAREWARE: www.shareware.com

Procura no bajarte ficheros muy grandes si no quieres que tu factura de teléfono sea tan voluminosa que no quepa en tu buzón.

Humor en la Red

Nada mejor para acabar un día de esos que mejor que pase cuanto antes al limbo del olvido, que darte una vuelta por alguna de las direcciones que te damos a continuación. En ellas podrás reír a mandíbula batiente con las absurdas historias, las anécdotas, las imágenes más jocosas y chistes varios



que han puesto los autores de estos rincones de Internet no recomendables para amargados/as de la vida. No todas las páginas son aptas para menores, las hay en que el humor está dirigido exclusivamente a adultos sin prejuicios.

www.angelfire.com/tx2/tommyworld/downloads.html
homepages.go.com/~roland-we/downlds.html
www.videoclips.freeserve.co.uk
jokes.jesper.com
nesmoen.net/topp.htm
pluto.spaceports.com/~fun4u

Si te has preguntado alguna vez cómo narices se pondrá el carácter ~, aquí te lo explicamos: pulsa la tecla "Bloq Num" de tu teclado hasta que veas que la luz que indica "Num Lock" está encendida; seguidamente mantén pulsada la tecla "Alt" izquierda; mientras la mantienes pulsada, marca en el teclado numérico de la derecha 126; ahora suelta la tecla "alt" y ya lo tienes.

Insultos cibernéticos

Ya sabíamos que si nos metíamos en un chat podíamos encontrar canales de todo tipo: dedicados a las madres solteras, exclusivos para amantes del hip-hop, o para aficionados a las motos con sidecar; pero nos hemos quedado de piedra al comprobar que se están poniendo de moda los canales dedicados a mostrar el mejor repertorio de insultos que podamos lucir. La gente aficionada a este tipo de canales se desahoga haciendo una terapia de grupo bastante original: se llaman de todo menos bonitos. Improperios mil, unos barriobajeros y otros dignos de ser encontrados en un libro de Bukowski o de Boris Vian, es lo que utilizan estos aficionados al noble arte de "la gimnasia de lengua viperina".

En el IRC-Hispano (www.irc-hispano.org), Unión Latina (www.unionlatina.org), o en Undernet



(www.undernet.org), hay canales de este tipo. Ensaya tu mejor repertorio si no quieres verte avasallado por los otros participantes.

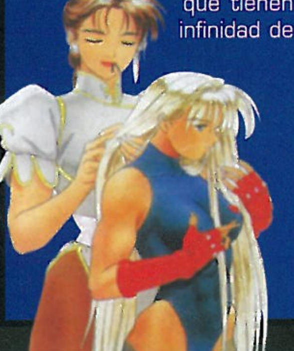
Sin en pantalla

La compañía ADV Films está en pleno proceso de producción de lo que será una película de dibujos animados basada en el juego *Sin*. Si quieres tener más información date una vuelta por su página de Internet (www.sinthemovie.com), en ella encontrarás imágenes, los personajes de la película y un fragmento de video del filme para que te hagas una idea de cómo será. Esta película no será estrenada en los cines comerciales pero será distribuida en todo el mundo en formato video y DVD.



Lugares Prohibidos

Sitios en Internet que no es recomendable visitar si no eres mayor de edad hay muchos, infinidad. Así que nos vamos a centrar en el manga y el hentai para darte unos ejemplos de páginas que tienen infinidad de imágenes, unas más inocentes que otras, dedicadas a este tipo de animación japonés que poco a poco está conquistando el mundo. Unos dibujos característicos llenos de personajes con ojos grandes, casi todos femeninos, con cara de niñas, con poses poco recatadas y provocativas, y con microfaldas que no ocultan nada la mayoría de las veces, y que han tenido una gran influencia en el mundo del cómic y en la estética de este cambio de siglo.



Direcciones a visitar:
http://www.arrakis.es/~animo/manga.htm
http://www.geocities.com/tokyo/pagoda/4922
http://www.middelmann.com/marta
http://www.arrakis.es/~dmoral
http://www.interbook.net/personal/yawara
http://www.geocities.com/tokio/garden/1153/haruka.htm
http://godel.uc3m.es/~jmolina/juan/ranma/ranma.htm
http://members.xoom.com/megaplayboy/megaplayboy.html

Te recomendamos también que navegues por la extensa colección de enlaces que suelen tener este tipo de páginas.

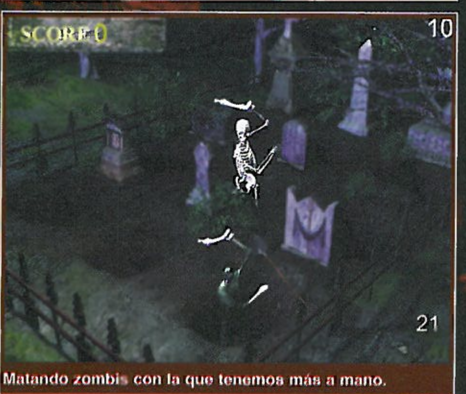
El Terror llama a tu puerta

Dos monstruos del género de terror que tienen incontables páginas en Internet son Stephen King y Howard Phillips Lovecraft. El primero, contemporáneo, es noticia por la salida al mercado de su nueva obra en formato multimedia; el segundo, clásico de la pesadilla gótica, no necesita motivo para que hablemos de él.

El indiscutible rey del terror en la actualidad es el conocidísimo autor de best-sellers Stephen King. Seguro que casi todos habéis leído alguna vez una obra de este magnífico escritor. Vamos a dar un breve repaso a su biografía para conocerle, si cabe, mejor.




Hay que dar de comer a las voraces pirañas.



Matando zombis con lo que tenemos más a mano.

Stephen King nació en Portland (Maine) en 1947. Debido a la separación de sus padres pasó su infancia entre Fort Wayne (Indiana) donde 'vivía su padre" y Massachusetts y Maine, con su madre. Se licenció en inglés en la Universidad de Maine en 1970. En el otoño de 1971 comenzó a dar clases de ingles en la Ham dem Public High School, en Maine, al tiempo que producía relatos cortos.

Desde 1974 ha escrito varias novelas que han sido leídas por millones de personas en todo el mundo, haciendo de Stephen King un nombre que todos los lectores conocen. Prolífica es, quizás, la mejor palabra que se nos viene a la cabeza para describir su obra.

Tres de sus novelas, *Desesperación, Posesión y El Pasillo de la Muerte* (1996) fueron publicadas en un lapso de menos de doce meses, algo que muy pocos autores han sido capaces de hacer. Se puede decir aquello de que este autor escribe novelas como churros. Tanta es la saturación en el mercado editorial debido al gran número de títulos que salen con su nombre que, para airear un poco las librerías, llenas de libros con su firma, ha sacado, por consejo de su editor, obras con seudónimo: Richard Bachman. Aunque, para sus numerosos fans, nunca es suficiente.

Obras suyas son *Carrie, el misterio de Salem´s Lot, el Resplandor, la Zona Muerta, Ojos de Fuego, Cujo, Christine, Cementerio de Animales, El Talismán, It, Misery, el Juego de Gerald, Insomnia, Desesperación*, y paramos ya porque si no nos quedaríamos sin espacio en el artículo. Y, por si fuera poco, la gran parte de estas novelas han conocido versión cinematográfica.

F13

Así es como se llama el enésimo producto que llegará próximamente a las librerías y a las tiendas de juegos de ordenador. Sí, has oído bien, este nuevo trabajo es un híbrido entre libro digital y producto multimedia con salvapantallas, ficheros de audio, y juegos.

Sus seguidores podrán hacerse con un relato, en formato digital, nunca publicado hasta la fecha: "Everything's Eventual". Esta novela digital trata de la historia de Dink Earnshaw, una persona prototipo del fracasado escolar y marginado social, pero que posee unos talentos bastante peculiares. El relato contará con ilustraciones y con ficheros de sonido.

Los mini-juegos, por supuesto dentro del ámbito del terror más absoluto, consistirán, el primero, en limpiar la pantalla de tu ordenador de una plaga de cucarachas, mediante varias herramientas diseñadas para ello. En otro, llamado "golpea a un zombi", los susodichos cadáveres andantes tienen un frenético ataque de locura y el jugador debe devolverlos a sus tumbas a base de mamporros. En "prohibido bañarse" habrá que habérselas con unos pececillos de colores un poco voraces: pirañas.

STEPHEN KING'S
F13

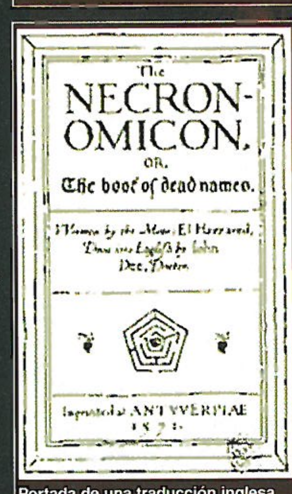
También habrá fondos de escritorio y salvapantallas, disponibles para todos los amantes de las escalofriantes historias del genio del terror. Pero no todo acaba aquí. La pesadilla continuará en tu ordenador, pero no te damos más detalles, sólo una pista: tiene algo que ver con el título de esta obra, *F13*. Como ya sabrás el teclado del ordenador tiene doce teclas de funciones, ¿cuál será la número 13?

Lovecraft, una leyenda

Buceando por Internet hemos podido constatar que muchas de las páginas dedicadas al terror, en cualquiera de sus formas, tienen como protagonista destacado, además de a Stephen King, a otro de los más famosos autores de este género. Nos referimos al estadounidense H. P. Lovecraft.



Lovecraft, uno de los clásicos del terror profundo.



The NECRONOMICON, OR, The book of dead names.

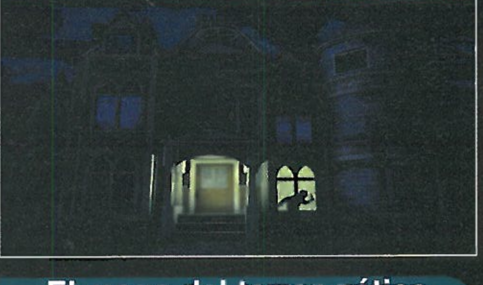
Portada de una traducción inglesa del "Necronomicón", siglo XVI.

Inspirador de numerosos juegos de ordenador, como *Shadow of the Comet* por citar alguno, Lovecraft cuenta con una legión de seguidores en la Red. Se pueden encontrar desde biografías e ilustraciones hasta fragmentos de sus relatos, cuando no cuentos completos disponibles para el que los quiera leer.

Howard Phillips Lovecraft, autor de relatos y novelas fantásticas, es uno de los clásicos del cuento de terror del siglo XX. Nació en la ciudad de Providence, en EEUU, en agosto de 1890, ciudad que abandonó en contadísimas ocasiones a lo largo de su vida. Lovecraft es un claro ejemplo de misántropo redomado, introvertido y amante de la soledad casi nunca abandonaba la casa donde nació, habitada únicamente por él, por su madre viuda y por su tía. Siempre retraído, de pequeño siempre estaba rodeado de personas mayores, las escasas veces que jugaba con otros niños le daba la manía de representar escenas mitológicas, con lo que los otros infantes no le hacían ni caso. Antes de jugar con gente de su edad prefería refugiarse en la gran biblioteca de su abuelo, llena de obras de prosa inglesa del siglo XVIII cuyo estilo imitaba a la perfección. Gracias a esta colección de libros asimiló historia, literatura, ciencia y en especial astronomía. Aparte de su vida normal vivió una segunda en su propia mente, en sus sueños y fantasías, al punto que casi toda su obra esta regada de transcripciones de sus propios mundos oníricos, hecho que le valió el mote de "el Soñador de Providence".

Alfredo del Barrio.





El mago del terror gótico

La obra de Lovecraft está compuesta sobre todo por cuentos cortos, cuya primera época está bajo la influencia de otro grande del género y compatriota suyo: Edgar Allan Poe. Posteriormente desarrolla una mitología propia, pletórica de razas híbridas entre humanos y extraños seres. Estos entes prehumanos se supone que vivieron en la Tierra en un tiempo en el que los hombres todavía no existían sobre ella. Estos semidioses pueden aparecer en el momento presente en determinados lugares y ocasiones, provocando uno de los terrores más profundos que pueda conocer cualquier aficionado a los relatos de terror.

Todo este conjunto de historias se conoce en su conjunto como "los mitos de Cthulhu", una suerte de dislocación del tiempo y del espacio que incluye seres horrorosos surgidos de ominosos universos paralelos. Según las propias palabras del autor: "todos mis relatos, por muy distintos que sean entre sí, se basan en la idea central de que antaño nuestro mundo fue poblado por otras razas que, por practicar la magia negra, perdieron sus conquistas y fueron expulsadas, pero viven en el Exterior, dispuestas en todo momento a volver a apoderarse de la Tierra".

Lovecraft consigue, gracias a la introducción de estos seres Primordiales, atmósferas recargadas de efectos opresivos y desasosegantes, capaces de sofocar las neuronas del más pintado a base de interpolar personajes de pesadilla en cuidados escenarios góticos maravillosamente detallados.

El saber prohibido

Si alguno ha heredado la biblioteca de su abuelo y encuentra alguno de los siguientes títulos entre el conjunto de libros que atesora, que tenga cuidado al abrir sus páginas. Estos libros son capaces de enajenar a cualquiera que no esté especialmente preparado para asimilar sus enseñanzas.

Estos escritos, con los que hay que tener sumo cuidado, son: el "Sepher Yetsira" (Libro de la Creacción), atribuido a Abraham y escrito en el año 2000 antes de Cristo; "Séfer há-Zohar, (libro del esplendor), de Moisés de León, español del siglo XII; "Tabula Smaradigma" y "Libro del Zodiaco", atribuido a Hermes Trimegisto; "Malleus Malleficarum" o "Martillo de las Brujas", escrito en 1486 por dos dominicos alemanes, era un manual de brujería con métodos para reconocer brujas y eliminarlas; "Filosofía Oculta o Magia Natural", de Cornelius Agrippa, un libro clásico sobre magia, de éste hay traducción española; "Mónada Jeroglífica", de John Dee, 1564, mago de la corte de la Reina de Inglaterra; o "Physica et mystica", de Bolos de Mende, egipcio helenizado del siglo segundo antes de Cristo.

Pero el verdaderamente peligroso, rogamos que no abráis este terrible libro si lo encontráis, es el "Necronomicón", escrito por el árabe loco Abdul Alazred en Damasco hacia el 730 de nuestra era. Libro por excelencia del saber esotérico y legendario, y muy pronto excomulgado y número uno del hit-parade de la lista de libros prohibidos durante la Edad Media, hoy por hoy es casi imposible encontrarlo.

No nos cansamos de advertir que la lectura completa de este libro puede producir la locura. Se sabe que Lovecraft, no se sabe cómo, logró hacerse con un ejemplar de este libro maldito. Las pesadillas, sufrimientos y visiones que le provocó están reflejadas en toda su obra.



CINE









Seguro que muchos de vosotros os habéis partido de risa al comprobar en una peli como el micrófono se colaba en el plano desvelando al sufrido encargado de recoger los diálogos y cargándose de paso toda la magia del cine. Aquí tenéis toda una colección de meteduras de pata de películas famosas que seguro os van a resultar divertidas.

GAMBAZOS DE PELÍCULA

Lo del micrófono es sólo el ejemplo más conocido de toda una serie de errores que se producen en las pelis y que resultan más habituales de lo que pudiéramos imaginar. Errores de todo tipo que nos hacen partirnos de risa al comprobar que incluso en películas que cuestan miles de millones de dólares hay fallos para tirarse de los pelos.

"Gitanic"

No, no nos estamos cachondeando de la taquillera *Titanic*. Aunque tengo que reconocer cierta manía provocada por las miles de enfervorecidas fans que devoran todo lo tiene que ver con el actor-niñato Leonardo di Caprio, también opinamos que la última parte de la película, es decir aquella en la que, por fin, el barco cobra el auténtico protagonismo, nos puso los pelos de punta. Pero bueno, el caso es que conocemos hasta 54 errores en la susodicha película, y la verdad, 54 errores son muchos errores. Ahí van algunos de los más curiosos:

- Es curioso como la gente muere de hipotermia cuando está tirada en el océano y no le afecta en otras circunstancias. Los "héroes" de la peli corren a través de pasillos llenos de agua, nadan, bucean, por más de una hora... no se cambian de ropa... Y al llegar por fin a cubierta no parecen sufrir nada de frío... ¿Qué pasó con la hipotermia? ¿Estaba el agua más caliente dentro del barco?
- Cuando el barco se está hundiendo... ¿Dónde están todos los perros? En el principio de la película podemos llegar a contabilizar unos 15 o 20 perros, pero no se ve ni uno cuando el barco está naufragando.
- En el barco aparecen algunos cuadros que se pintaron bastante tiempo después de la tragedia. El ejemplo más conocido es *Las senoritas de Avignon* de Picasso.
- Kate Winslet queda flotando en el agua, sobre la cabecera de una cama, con Jack muerto agarrado a sus brazos. Ella se tira al agua para arrebatarle el silbato de metal al marinero y alertar a los de la barca. ¿Has probado a unir tus labios o la lengua con un objeto de metal congelado? Se te queda pegado y no hay manera de quitarlo... ¿Cómo lo hizo?
- Esa barquita de pescadores que rodea al Titánic cuando éste zarpa no se inmuta en absoluto ante la tremenda ola que debería haber levantado la mole del barco en su avance. Misterios sin resolver.
- Al día siguiente de haber rescatado Leonardo a Kate, mientras pasean por la cubierta del buque, es posible ver al fondo una pequeña porción de tierra con una casa... en mitad del Océano Atlántico.

El personaje de Leonardo Di Caprio le dice al conocer a Kate Winslet que pasó su infancia en un lago que es artificial y se hizo 30 años después de hundirse el Titanic. ¿Se lo inventó o simplemente el guionista metió la pata hasta el fondo?



Durante la escena donde Jack y Rose disfrutan de su "vuelo" en la proa del barco con una bonita puesta de sol de fondo, el barco va en dirección contraria. La puesta del sol debería estar por el frente del barco, hacia la izquierda, ya que estamos navegando por el Atlántico norte.



• Es para asombrarse lo que varía el tamaño de las uñas de Rose en el escaso tiempo que dura la travesía del Titánic hasta su hundimiento. Por otro lado, cuando Rose está a punto de suicidarse, podemos ver un tatuaje en su hombro. Algo bastante raro para una chica de la alta sociedad a principios de este siglo.



• Cuando Jack está pintando el retrato de Rose, vemos que la chica no tiene ni un solo pelo en las axilas. En cambio, en el dibujo vemos que luce una espléndida pelambrera... ¿le gustan a Jack las mujeres peludas?

• Cal y su guardaespaldas van a la caja fuerte de la habitación a buscar algo de dinero o el diamante. Cuando abre la caja, el dibujo que ha pintado Jack no está dentro. Sin embargo, el retrato de Rose es encontrado dentro de esta caja 80 años después... ¿Expediente X?

• Cuando Jack enseña a Rose a escupir, ella lo hace y los dos se quedan mirando al frente como si la saliva hubiese ido muy lejos, pero, si nos fijamos bien, sólo ha recorrido unos 10 cm... ¡lástima!

La Amenaza Fantasma

No es oro todo lo que reluce en el episodio uno de *Star Wars*, la nueva entrega de la saga galáctica más famosa de todos los tiempos. Hasta 26 fallos hay en la película. Y es que lo de hacer un salto atrás de esta manera es una pirueta demasiado insólita incluso para un "monstruo" como George Lucas.

• Durante la carrera de vainas, Anakin no es capaz de arrancar su nave con lo que pierde unos dos minutos de tiempo. La siguiente toma nos muestra el pelotón de naves, que ya incluye la de Anakin. ¡Menuda aceleración ha tenido para recuperar el tiempo perdido!

• Se ve claramente que Obi-wan fue entrenado por Qui-gon. Sin embargo hasta ahora, tal y como se dice expresamente en *El Imperio contraataca*, el maestro que entrenó a Ben fue Yoda.

• En el Senado, si se mira con atención, se pueden observar varios ET´s, ¿era ésta su casa?

• En *La guerra de las galaxias*, Luke se criaba con su tío Owen. ¿ Donde está este hermano de Anakin en *La amenaza fantasma*?



• En la escena en la que Amidala y sus compañeros inspeccionan la cápsula de carreras se puede ver a una chica que lleva aparato dental. ¿Acaso no tenían una tecnología avanzadísima en esa sociedad?

• ¿Cómo es que en *La Guerra de las Galaxias* Obi Wan no reconoce a R2D2 si se pasa media Amenaza Fantasma junto a él?

• Cuando Anakin está en la nave esperando a Qui Gon Ji, se pone el casco, pero le queda muy grande. Sin embargo cuando está volando, se le ajusta perfectamente. ¿Le crecería la cabeza?

• En "La Guerra de las Galaxias", Darth Vader fulmina a Obi Wan con su sable láser. Al morir, éste se desintegra inmediatamente. Sin embargo, en el Episodio I, Darth Maul atraviesa literalmente con su espada a Qui-Gon y éste, lejos de desintegrarse, permanece agonizante hasta que muere. ¿Qué pasa? ¿Qué 20 ó 30 años antes las espadas láser no desintegraban.

• El transmisor móvil que utilizan Qui-Gon Jinn y Obi-Wan es "sospechosamente parecido" a una maquinilla *Gillette Sensor for Women*. ¡Viva el reciclaje!

Sentimos no tener más espacio para extendernos con estos "pequeños" fallos, pero en fin, el espacio es oro. Si os han gustado, escribidnos y contadnos las películas que os gustaría ver "machacadas" en próximos números. ¡Esto es Hollywood!

Erre2-Ddós



En La guerra de las galaxias, C3PO le pregunta a Luke Skywalker en qué planeta están y en todo momento se da la impresión de que no conoce Tatooine, cuando, en el Episodio 1 vemos que fue allí donde se creo... ¿tiene mala memoria?



Durante la carrera de vainas, en la segunda vuelta, se ve la cara de Anakin manchada de barro y polvo. En la siguiente toma tiene la cara perfectamente limpia. ¿Llevaría kleenex en la guantera de la vaina?

¡Arde Hollywood!

Terminator 3 y 4

Parece que Hollywood no se conforma con planear el rodaje de *Terminator 3* sino que también piensa en la 4. Kassar y Vajna, los dueños de la franquicia sobre Terminator y responsables de la ampliación de la saga, sorprendieron declarando su intención de rodar simultáneamente ambas secuelas a lo largo del año 2000. *Terminator 3* tiene previsto su estreno para el año 2.001, y su tema fundamental será la lucha entre los humanos y Skynet. *Terminator 4*, a pesar de que se rodará al tiempo, se estrenará hasta el 2.001. El escenario será el desolador paisaje posterior a la gran guerra nuclear entre los humanos y Skynet.

Arnold Schwarzenegger ha declarado en el pasado que está dispuesto a participar en una ampliación de la saga.



The Blair Witch Project 2

Artisan, la productora responsable de la película, ha confesado que ya tiene un guionista trabajando plenamente en el guión de la secuela de la película más rentable de la historia. El calendario que muchos rumores avanzan advierte de la inminente llegada de la película para el otoño del 2000, lo que muestra la impaciencia por estrenar la película.

Los dos directores de la primera entrega, Eduardo Sanchez y Daniel Myrick, no han sido contratados para dirigirla.



Jodie Foster y el Canibal 2

Y seguimos con continuaciones de películas de éxito. Parece ser que Jodie Foster ha desmentido, como se había publicado en algunos medios norteamericanos, que rechazara retomar el personaje de Clarice porque ésta acababa convirtiéndose en canibal. *Esas declaraciones eran completamente falsas y los periódicos tuvieron que retractarse porque hasta ahora no he hecho ningún comentario del libro de Thomas Harris. He hablado con Anthony Hopkins,* prosigue, *y acordamos que mientras no exista un guión de la segunda parte no decidiremos nada. A los dos nada nos haría más felices que volver a encarnar estos personajes, pero siento una gran lealtad a Clarice como para traicionarla.*

Echelon 43 Mb

Cuadro 1

Puedes elegir cualquiera de las tres especies diferentes. Tú eliges cuál quieres dirigir, a través de cinco misiones, hasta la victoria. La misión estará acorde a la cultura, el armamento y los objetivos de la especie.

Las especies son: Los Aruthas, Eriins y Trasks.

Los Aruthas son los habitantes de los desiertos de Eshyl. Tienen una tecnología muy avanzada, y generalmente viven bajo tierra. Los Aruthas son inteligentes, impredecibles, traicioneros y no tienen piedad de nadie. Intentan esclavizar al resto de los habitantes de Ring World a cualquier precio y hacerles caer presos de una tiranía total.

Los Eriins son los partidarios de la paz del planeta. Su tecnología es mediocre, pero tienen una gran cultura en ciencias. Los Eriins quieren restaurar la paz de Ring World a cualquier precio. Se consideran a sí mismos los seres más avanzados, los líderes y las mentes privilegiadas (incluso dioses) de Ring World.

Los Trasks provienen de una antigua nación de la turbulenta y fiera Kulgan. Una especie dura y curtida, acostumbrada a las erupciones volcánicas de su tierra natal. Son conocidos por su falta de inteligencia, locura y brutalidad. Su objetivo es exterminar a todos los seres del Ring World y capturar sus posesiones.

Instalación y menús

Introduce el CD-Rom en tu lector de CD, si tienes activado el autoarranque, el CD comenzará automáticamente. Si no es así abre la carpeta "Echelon" y ejecuta el fichero "Setup.exe".

Opciones del menú principal:
Pulsa en el icono de nuevo juego. Se te presentarán las tres especies supervivientes. Cada símbolo representa una de ellas. Elige cuál quieres dirigir. Una vez que hayas elegido, se te revelará la siguiente misión. Recibirás un resumen de la misión, incluyendo el terreno, las características geográficas, fuerzas militares e instrucciones especiales.

Menú de opciones:
Detalle de los gráficos: controla la transición entre los territorios descubiertos y los que no.

Tipo de juego:
con niebla/sin niebla.

Teclas útiles:
Pulsando control [0-9]: agrupa las unidades en tropas.
[0-9]: selecciona una unidad de tu equipo.

En la lejana galaxia de Ring World las especies habitantes formaron una avanzada sociedad, dejaron aparte sus diferencias y conflictos para vivir bajo un entendimiento mutuo, paz y felicidad. Para consolidar su tratado de paz, destruyeron su armamento desarrollado durante los largos años de guerra. Lo que no fue destruido, fue ocultado en lugares secretos, en planetas lejanos de la galaxia.

Durante cientos de años reinó la paz. Los recuerdos de las épocas oscuras desaparecieron. Los planetas de Ring World se convirtieron en jardines del Edén. Pero volvieron a surgir las desavenencias entre tres razas muy distintas. La paz, que tanto costó conseguir se venía abajo. En los últimos planetas, los nativos, rompiendo su pacto de paz, fueron en busca de los legendarios depósitos de armas.

La guerra comenzó de nuevo, en una loca carrera para conquistar los territorios desiertos de este Edén perdido.









Demos

Si no te fías mucho de la opinión de los demás a la hora de plantearte cuál es el próximo juego que vas a adquirir para tu colección (los críticos nunca tienen razón), lo mejor que puedes hacer es probar los juegos antes de gastar tu, siempre escaso, dinero. Para ello te ofrecemos un buen puñado de demos, todas totalmente jugables, para que juzgues por ti mismo.

Su instalación es sencilla, solamente debes ir a la carpeta "demos" del CD-Rom que acompaña a la revista y escoger cuál será el próximo juego que quieres cargar en tu ordenador. Una vez elegido el título, debes pulsar dos veces en el icono con el botón izquierdo del ratón. Seguidamente te saldrá una pantalla de instalación en la que, lo más rápido, es dar al botón "siguiente" tantas veces como sea necesario.

Messiah 88,4 Mb

Un juego en el que seremos el alter ego de un angelical querubín, bueno lo de ser "angelical" será cosa tuya, nuestro querido efebo no tiene armas pero es capaz de poseer el cuerpo de todo aquel que se le presente ante los ojos. Una vez dentro del pellejo de alguien, podremos manejarlo como queramos: o nos enfrentamos a otros personajes con las armas en la mano, o hacemos que el cuerpo que controlamos salte limpiamente por un precipicio. Claro que es conveniente desposeerle primero para que no nos defenestremos con él.

Messiah es la última apuesta de Shiny, y es un juego bastante original que seguro que dará que hablar durante bastante tiempo.



Pit Droits 17,1 Mb

Otro juego más de la saga de la Guerra de las Galaxias, pero no es un título de los que abunden en el mundo de los videojuegos. Su género: puzzles. Tendremos que usar nuestra agraciada cabeza con todas sus neuronas para resolver unos divertidos rompecabezas cuya dificultad aumenta progresivamente.

El objetivo del juego es dirigir los droides, esos robots un poco tontos que vimos en el Episodio 1, a determinados lugares. Claro que, conforme avancemos, habrá droides de diversos colores y dificultades varias. Este es juego poco habitual, pero no por ello poco recomendable, al contrario, nos proporcionará muchas horas de diversión.



The Wheel of Time 73,4 Mb

Entra en el mundo de fantasía de Robert Jordan y usa estratégicamente más de cuarenta artefactos mágicos en unos escenarios totalmente tridimensionales desarrollados con tecnología marca *Unreal*.

Conquistar el poder será nuestro objetivo, para ello, además de practicar nuestras dotes de hechiceros, tendremos que construir espectaculares ciudadelas de varios pisos que sirvan de campo de batalla. Tampoco hay que olvidarse de colocar unas cuantas trampas explosivas, para que todo aquel que se adentre en nuestros territorios se lo piense dos veces antes de volver por nuestros dominios.



Supreme Snow. 49,5 Mb

Otro de los juegos que darán mucho que hablar, sobre todo entre los aficionados a los simuladores deportivos. *Supreme Snowboarding* nos traslada a plena montaña para practicar un deporte de invierno que cada vez tiene más seguidores. Nos estamos refiriendo al snowboard, en el que, con una tabla, deberemos deslizarnos por las frías pistas cubiertas de nieve realizando todo tipo de piruetas y tirabuzones.

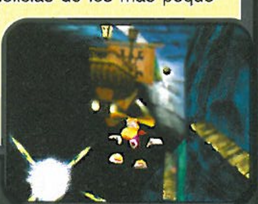
Y aparte de la diversión que proporciona, este juego se destaca por unos gráficos que quitan el hipo. Si quieres experimentar lo que es deslizarse con una tabla a velocidades de vértigo sólo tienes que instalarte esta demo.



Rayman 2 56,6 Mb

La segunda parte de *Rayman*, un estupendo juego de plataformas, nos propone ir dando saltos y saltos por la vida. Con una ambientación como si de película de dibujos animados se tratase, deberás esquivar los múltiples obstáculos que se presentarán y realizar las misiones que te propongan los peculiares monigotes que te encuentres por el camino, y cuidado, algunos no tendrán buenas intenciones.

Simpáticos personajes y una estética bastante peculiar harán las delicias de los más pequeños de la casa y no es de extrañar que algún talludito también se enganche con las curiosas aventuras de Rayman.



Tonic Trouble 30,5 Mb

Un peligroso "tónico" ha caído en la Tierra procedente de la nave espacial del atolondrado protagonista de este juego. Como el que la hace la paga, nuestro personaje, que ha tenido la culpa del vertido tóxico, es enviado por sus jefes para que recupere el amenazador líquido, capaz de provocar peligrosas mutaciones biológicas y de personalidad a todo aquel que entre en contacto con él. Así las cosas, en la Tierra empiezan a aparecer personajes bastante desquiciados que nos darán bastante trabajo y obstaculizarán nuestra búsqueda.

Unos escenarios con estética de dibujos animados y mil obstáculos es lo que te espera en este juego.



Shadow Company 38,8 Mb

Un estupendo juego de estrategia táctica con perspectiva en tres dimensiones. La Compañía de las Sombras es un grupo de mercenarios que se han quedado colgados en mitad de la jungla africana, pero no por eso se van a dar por vencidos.

Gracias a tu ayuda y buen hacer, tendrán que realizar una serie de misiones de alto riesgo para lograr salir del caluroso continente negro. Los hombres que manejes harán caso a tus ordenes y podrás manejarlos uno a uno o en grupo. Para que no te pierdas ningún detalle, *Shadow Company* cuenta con una estupenda interfaz visual que hará que te muevas por los escenarios rápida y cómodamente.

Para convertirte en un "perro de la guerra".



Freespace 2 58,9 Mb

Si te cansas de tener los pies bien firmes en la Tierra, podrás irte a la quinta galaxia a vivir experiencias nuevas con este simulador de combates espaciales. Lásers, pársers, y megapársers silbarán en tus oídos.

Naves de última generación y de todos los tamaños, muchos tipos de armas y munición, y unos estupendos gráficos hacen de este juego un estupendo simulador en el que no tendremos que preocuparnos demasiado por manejar los controles de la nave. Lo que sí deberemos hacer es practicar la puntería y elegir bien nuestro equipamiento. El frío del espacio se convertirá en una sinfonía de colores gracias a las explosiones producidas en esta batalla intergaláctica.



Seven Kingdoms 38,7 Mb

Si lo tuyo es la estrategia, te has leído la vida y milagros de Julio Cesar o Napoleón, y se te da bien mover tus tropas en el momento en que más daño puedes hacer a tu enemigo, entrena y mejora tus dotes de mando con este juego.

Todos los aficionados ya sabrán más o menos lo que deberán hacer: construir edificios de diversos tipos, conseguir los recursos que aseguren la posibilidad de agrandar tu poder, entrenar soldados, fabricar máquinas de guerra y, cuando estemos preparados para ampliar nuestros territorios, acabar con todos los enemigos que osen ofrecer algún tipo de resistencia a nuestras huestes.



Parches

Un parche es una añadido que soluciona los problemas que han sido detectados en un determinado juego una vez puesto en el mercado. Estos fallos pueden ser tanto de programación como de jugabilidad. La complejidad de los juegos que salen actualmente a la venta hace que cada vez sea más frecuente su uso por parte de la comunidad de jugadores.

Su utilización es sencilla, aunque varía dependiendo del parche a utilizar. Algunos son un simple fichero de instalación que deberemos ejecutar y seguir las instrucciones que se nos den. Para otros, basta descomprimir el fichero con el descompresor Winzip. Estos últimos suelen tener textos de instrucciones, así que seguirlas para arreglar los defectos de vuestro juego favorito.

Age of Empires 2 0,26 Mb

Descripción: parche valido para todas las versiones del juego. Soluciona algunos errores menores detectados en el juego original. Sólo tienes que ejecutar el archivo y seguir las instrucciones que te aparezcan en pantalla.



Fifa 2000 1,81 Mb

Descripción: soluciona diversos problemas del juego original y mejora algunos aspectos del mismo. Copia todos los ficheros dentro del directorio donde tengas instalado el juego, una vez realizado pulsa dos veces en el fichero "fifa2000.exe"



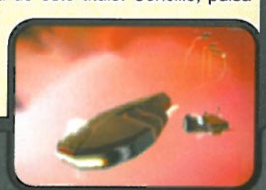
M. F. Simulator 2000 6,77 Mb

Descripción: este parche es necesario para mejorar la velocidad del juego y corrige ciertos errores detectados con los informes meteorológicos. Este parche solamente es válido para la versión inglesa del juego, la versión española aún no está lista.



Homeworld 1,62 Mb

Descripción: corrige algunos problemas de incompatibilidad con las tarjetas TNT de nVidia e Intel i740, además de solucionar algún que otro fallo de jugabilidad de este título. Sencillo, pulsa dos veces sobre el fichero que contiene el parche y sigue las instrucciones.



PC Fútbol 2000 1,18 Mb

Descripción: este parche es conveniente instalarlo si has detectado problemas con el juego. Corrige desde problemas con los drivers de las tarjetas de vídeo hasta determinados aspectos de inteligencia artificial.



Revolt 0,728 Mb

Descripción: parche multidioma que actualiza los drivers para varias tarjetas gráficas y de sonido y ofrece más opciones para el juego. Para instalarlo deberás descomprimir el fichero con Winzip y copiar los ficheros al directorio del juego.



Spec Ops 2 2,18 Mb

Descripción: introduce mejoras en el juego, añade el modo camuflaje, y soluciona varios problemas relacionados con la IA del grupo de hombres que controlas. También elimina el tiempo límite en algún escenario.



Swat 3 1,76 Mb

Descripción: este parche da solución a determinados problemas de jugabilidad, como pueden ser mejoras significativas en la IA del grupo de policías que controlas o el correcto final de algunas misiones.



Planescape Torment 3,29 Mb

Descripción: este fichero corrige varias deficiencias de compatibilidad con tarjetas de vídeo observadas en el juego. También arregla varios aspectos referidos a la mecánica del juego.



Unreal Tournament 4,44 Mb

Descripción: soluciona una gran cantidad de problemas que tiene este juego en el modo multijugador y con determinadas tarjetas 3D, además modifica varias reglas del juego y añade características nuevas.



Whell of Time 1,51 Mb

Descripción: soluciona varias deficiencias del juego original relacionadas con la Inteligencia Artificial de los oponentes a los que tendrás que enfrentarte en este juego de rol.



C&C Tiberian Sun 2,18 Mb

Descripción: no tenemos información sobre los cambios que conlleva instalar este parche, aunque es recomendable ejecutarlo si tienes el juego instalado.



Duke Nukem 3D 0,67 Mb

Descripción: un juego bastante antiguo pero que continua teniendo multitud de adeptos. Este parche soluciona algunos aspectos relativos a la grabación de partidas.



Half Life 0,97 Mb

Descripción: algunas mejoras para el juego original y dos nuevos escenarios para que vuelvas a cargar el juego en tu ordenador aunque ya lo hayas acabado y finiquitado.



Civilization 3,58 Mb

Descripción: añade nuevas opciones al juego, así como la posibilidad de jugar contra un oponente vía correo electrónico. También corrige varios errores que se daban en las batallas y en la IA del juego.



Baldur´s Gate 14,3 Mb

Descripción: las novedades son: un soporte para aumentar la ruta de búsqueda de IA, un aumento de la velocidad de los conjuros y algunos cambios en los diálogos de los personajes.



Niveles

Si te has terminado tu juego favorito y lo tienes arrinconado en un cajón de tu armario esperando ansiosamente a que salga la segunda parte del mismo, ahora tendrás motivos para volver a instalarlo en tu disco duro. Añadidos, nuevas misiones, armas, escenarios, mapas, personajes, será lo que encuentres en la carpeta "niveles" de nuestro Cd-Rom.

Algunos de estos niveles están diseñados por los numerosos aficionados a los videojuegos, que los ponen en la Red para disfrute de todos los videoadictos, otros son expansiones proporcionadas por las casas de software para alargar la vida de sus trabajos. En cualquier caso, todos son bienvenidos si consiguen su objetivo: rejuvenecer juegos que ya estaban en el olvido.

Quake III Arena
10,6 Mb

Descripción: hace poco que este juego se ha puesto a la venta y los nuevos escenarios ya abundan en Internet, no es de extrañar dada la gran calidad de este juego y el número de aficionados que arrastra. Siete nuevos escenarios, algunos tan curiosos como la conversión de un mapa de *Doom 2*, otro clásico de los arcades, para el *Arena* de Id.

Unreal Tournament
1,51 Mb

Descripción: otro clásico de los shoot´em up multijugador. Os ofrecemos ocho nuevos mapas para *Unreal*, todos pueden ser usados para partidas por red local o por Internet. Algunos escenarios cuentan con secretos que tendrás que descubrir. Como dice uno de los creadores de uno de los mapas: ¡buena caza!

Carmageddon
2,80 Mb

Descripción: creemos que este juego no necesita presentación. Ahora podrás conducir con once nuevos coches diseñados por los usuarios de este juego, más uno muy especial llamado "Red Devil"; un nuevo escenario llamado "Metalsville Raceway"; y un editor para que podáis crear vuestros propios circuitos y vehículos. Para fanáticos de la velocidad.

Quake II
5,81 Mb

Descripción: nuevos mapas multijugador para un juego que todavía sigue siendo popular dentro de la Red. Curiosos mapas diseñados por los aficionados, entre ellos uno inspirado en las oficinas donde trabaja el padre del creador del escenario "segregation". También hay escenarios con teletransportadores y algunos secretos.

Shadow Warrior
0,2 Mb

Descripción: de este arcade 3D también os ofrecemos unos cuantos mapas multijugador, concretamente cinco. Con ellos podrás darle un aire nuevo a tus partidas, a través de red local o Internet, contra tus compañeros de fatigas favoritos. Reflejos y buena puntería serán imprescindibles para los usuarios de este título.

Dungeon Keeper 2
0,21 Mb

Descripción: si te mueves en la oscuridad de las mazmorras y calabozos como en tu propia casa, seguro que disfrutarás de lo lindo con estos veintidós niveles nuevos que ponemos a tu disposición. Estos escenarios han sido diseñados por fans de este juego de habla inglesa, aunque también hay algún aficionado de lengua francesa. Un juego recomendable para agorafóbicos

Total Annililation



21,6 Mb

Descripción: si por algo destacaba este juego es por la gran variedad de unidades de las que podíamos disponer. Pues bien, lo que parecía imposible se hace realidad: contar con más tropas a nuestra disposición, concretamente cuatro clases de vehículos nuevas. Además, de regalo, tres mapas nuevos para que puedas probar las posibilidades de tus tropas de refresco.

Fondos de escritorio y salvapantallas

Vamos a describir un poco lo que te ofrecemos en está sección: en primer lugar, fondos de escritorio, que es la imagen de fondo que verás cuando tengas encendido el ordenador y no estés dentro de ningún programa; en segundo lugar, salvapantallas, que son las imágenes que verás si tienes el ordenador encendido pero llevas un rato sin usarlo; sonidos, los que oyes al cerrar o abrir determinados programas; y por último, iconos originales y punteros de ratón.

Para instalarlos deberás pulsar dos veces con el botón izquierdo del ratón y seguir las instrucciones de instalación. Los ficheros comprimidos deben ser abiertos con el programa Winzip, después copia los ficheros a tu disco duro y ejecuta el fichero con extensión *.exe* o *.com*. Así conseguirás personalizar tu ordenador y darle un aire nuevo.



Quake III Arena (1,34 Mb)
Para los adictos a *Quake*, lo último para seguir en la brecha después de dejar el juego.



Unreal Tournament (1,03 Mb)
Y para que los seguidores de *Unreal* no se quejen aquí tienen su parte del botín.



FIFA 2000 (1,17 Mb)
Si eres aficionado al deporte rey también puedes optar por convertir tu pantalla en un campo de fútbol.



Half Life (1,43 Mb)
Un clásico de los arcades 3D que cuenta con una auténtica legión de seguidores en todas partes.



Extreme Assault (0,54 Mb)
Convierte tu pantalla en un helicóptero de combate, para aguerridos combatientes de salón.



Tomb Raider (0,65 Mb)
Para fans de nuestra incansable heroína, si antes estaba hasta en la sopa, ahora la verás todos los días.



Terminator 3 (1,36 Mb)
También el cine tiene cabida en esta sección, músculos de acero y rictus imperturbable ¡Sayonara Baby!



Pulp Fiction (0,97 Mb)
Tarantino y su, por ahora, película más famosa. Travolta y Uma en la pantalla de tu máquina.



Alien 4 (1,67 Mb)
Ripley también puede ser el personaje que más veces veas al cabo del día si instalas este archivo.

Zona Secreta

En el CD-Rom encontrarás una zona "sólo para tus ojos", claro que, como es secreta, tendrás que buscarla un poco. Pero seguro que no tienes problemas para encontrarla si buceas un poco por las carpetas que contiene el CD-Rom.

Problemas con el CD-Rom

Aunque no es frecuente, alguna vez se producen errores en la duplicación de los CD-Roms que acompañan a las revistas. Si alguno de los programas incluidos en el CD no funciona correctamente ponte en contacto con el Servicio Técnico de nuestra revista:
Eugenio García Teléfono: 91 304 06 22 Fax: 91 304 17 97
Horario de atención: tardes de 4 a 6 horas.E-mail: stecnico@prensatecnica.com
Si te has puesto en contacto con el Servicio Técnico y has verificado que el problema no está en la instalación o funcionamiento, sino en la duplicación del CD-Rom, entonces debes proceder de la siguiente forma:
Rellena dos sobres y franquéalos correctamente. En uno de ellos debes escribir tu dirección, o donde quieres que sea enviado el nuevo CD; en el otro sobre, debes escribir la dirección de la revista (C/ Alfonso Gómez, nº 42, nave 1-1-2, Madrid 28037 España). En este último sobre mete el producto que produce errores y recibirás otro gratuitamente.

El cartero siempre llama dos veces

En este caso no ha llamado ni una sola, normal si consideramos que éste es el primer número de la revista. Para el siguiente esperamos contar ya con vuestras sugerencias, críticas, o muestras de ánimo, todo será bien recibido.

Como para este número no podemos dejar esta sección vacía vamos a meter una cosa de clavo. Se trata de un panfleto que circula por Internet desde hace bastante tiempo, pero que, seguro, más de uno de vosotros no conocerá, nos ha parecido tan gracioso que vale la pena compartirlo con vosotros.

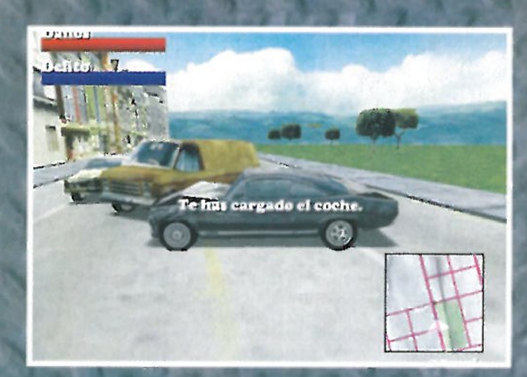
Si tenéis escritos parecidos que creéis que merece la pena que salgan publicados en esta sección, no os cortéis y enviárnoslos. Estamos dispuestos a contestar cualquier pregunta que nos hagáis sobre el mundo de los juegos: soluciones a videoaventuras, trucos para un determinado juego, reportajes que queráis que realicemos o noticias de interés que consideráis que deberían ser incluidas. Toda colaboración será bienvenida y recompensada dentro de lo posible. No habrá sorteos ni nada parecido, pero si nos sobra "material" lo enviaremos a los lectores más dicharacheros.

Partes de accidentados
Algunas compañías aseguradoras han sacado a la luz un compendio de declaraciones sobre accidentes de tráfico. En los espacios reservados para que los conductores resuman, en el menor número de palabras posibles, los detalles del accidente en el que se han visto envueltos, se pueden encontrar cosas bastante jugosas.

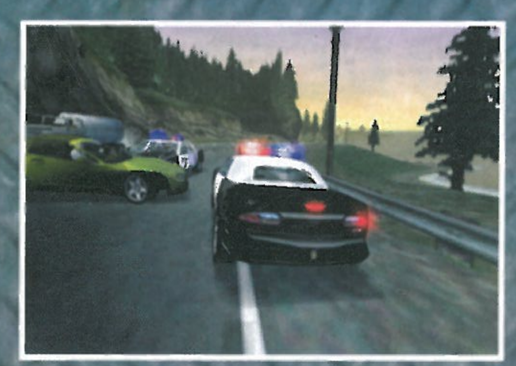
Se puede deducir de su lectura que nadie se presenta como culpable, que cada cual se justifica como puede, y que la "redacción" es asignatura pendiente para muchos automovilistas.

Lo que sigue son párrafos exactos de las explicaciones de conductores a su compañía de Seguros:

- "Volviendo al hogar, me metí en la casa que no es, y choqué contra el árbol que no tengo".
- "El otro coche chocó con el mío, sin previo aviso de sus intenciones".
- "Creía que el cristal de la ventanilla estaba bajado, pero me di cuenta que estaba subido cuando saqué la cabeza a través de ella".
- "Choqué contra un camión estacionado que venía en dirección contraria".
- "Un camión retrocedió a través de mi parabrisas y le dio a mi mujer en la cara".
- "El peatón chocó contra mi coche y después se metió debajo".
- "El tío estaba por toda la calle y tuve que hacer varias maniobras bruscas antes de darle".
- "Saqué el coche del arcén, mire a mi suegra, y me fui de cabeza por el terraplén".
- "Tratando de matar una mosca, choqué contra el poste de teléfonos".
- "Había estado todo el día comprando plantas, y al volver a casa, cuando llegué al cruce, un arbusto surgió de repente oscureciendo mi visión y no pude ver el coche que venía".
- "Levaba cuarenta años conduciendo cuando me dormí al volante y tuve el accidente".
- "Para evitar colisionar con el parachoques del coche de delante, atropellé al peatón".
- "Mi coche estaba correctamente aparcado cuando retrocediendo le dio al otro coche".
- "Un coche invisible que salió de la nada me dio un golpe y desapareció".
- "Le dije al policía que no estaba herido, pero cuando me quite el sombrero descubrí que tenía fractura de cráneo".
- "Estaba convencido de que el vejete no llegaría nunca al otro lado de la calzada cuando le atropelle".
- "El peatón no sabía en qué dirección correr, así que le pase por encima".
- "Vi una cara triste moviéndose lentamente, cuando el señor mayor rebotó en el techo de mi coche".
- "La causa indirecta del accidente fue un tipo bajito en un coche pequeño, con una boca muy grande".
- "El poste de teléfonos se estaba acercando y cuando maniobraba para salirme de su camino, choqué de frente".







Ganadores del concurso Numain de la revista Game Over, nº 24 (Respuesta: C):

ADOLFO BIOSCA LAMA	CADIZ
BEATRIZ SEBASTIAN WARIEL	ZARAGOZA
DAVID CABEDO CABANES	VILLAREAL
FERNANDO ROMEO LOPEZ	CUENCA
GUZMAN DE VIERNA CARRES-TOLRA	
HECTOR PRIETO PEREZ	ERANDIO
IGNACIO LOPERENA QUIROS	PAMPLONA
IGNACIO SANTIAGO GUARDIOLA SANCHEZ	CIEZA
IVAN LORENZO FERNANDEZ	VIGO
JAVIER RUBIO RUBIO	ZARAGOZA
JOSE ERCORELA ZULUETA	BERMEO
JOSE MARIA GARCIA MONTENEGRO	BAILEN
JOSE MIGUEL OTALORIA PAGAN	ALCANTARILLA
JOSE VICENTE MARTINEZ	SANTURCE
JUAN CARLOS DORADO ALMAZAN	GRANADA
JUAN CARLOS SANCHEZ SANCHEZ	MALAGA
JULIO PEREZ BRAVO	MALAGA
LUIS ALEIXEIXANDRE CASTELLANO	PTO. SAGUNTO
MARIO MUÑIZ MENENDEZ	MIERES
PEDRO GONZALEZ CORDERO	MADRID

Sorteo Slave Zero

Para abrir boca, tenemos un estupendo sorteo con productos cedidos por Infogrames para todos vosotros. Para participar en el sorteo, deberéis enviarnos un dibujo, una historia, un cuento, un diseño realizado por ordenador... lo que queráis. Ante todo debe predominar la creatividad y el buen humor. Los trabajos más interesantes, divertidos u originales se llevarán uno de los premios del concurso. Tenemos 5 juegos Slave Zero, cinco camisas vaqueras, cinco mochilas y 25 pósters para vosotros. ¡Suerte para todos!

Enviadnos vuestras cartas o mensajes a la siguiente dirección:

MEGA GAMES
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2
Madrid 38037, España.

Tambiém podéis hacerlo por e-mail:
gover@prensatecnica.com

Autónomos, empresarios, nóminas, cuentas, facturas

Por sólo 9.950 pts. podrá resolver la contabilidad de su empresa o actividad

PC autónomos

Un programa que le aporta todas las soluciones:

- Adaptado al **Euro.**
- **Preparado** para el **2000.**
- **Licencia** y **garantía.**
- **Facilidad** de instalación.
- **Mínimos** requisitos informáticos.
- Soluciones de gestión **económico-financiera.**
- **Modelos** tributarios **oficiales.**
- **Facturación**, **Libros**, **Ficheros**, **Cuentas**, **Extractos**, **Recibos**: todas las aplicaciones que necesita.
- **99** Titulares Profesionales.
- **Botones** de acceso rápido.
- **Ayuda** permanente en **pantalla.**
- **Manual** en **línea.**
- **Multiejercicios.**





- Programa PC autónomos
  - Manual de usuario
  - Guía del autónomo

ContaPro euro 2000
NominaPro euro 2000
FactuPro euro 2000



- Solucione su proceso de adaptación técnica al año 2000

- Tres programas informáticos que le permitirán resolver todas las necesidades operativas de su empresa

Conta Pro euro 2000

- Balances, Cuentas, gestión de Cobros y Pagos, Bibliotecas, Asientos: cubre todas las necesidades de contabilidad.
- Número ilimitado de apuntes y empresas.

Nomina Pro euro 2000

- Archivo, Procesos, Listados, I.R.P.F., Útiles, Opciones y Ayuda.
- Incidencias, Nóminas, Seguros Sociales.

Factu Pro euro 2000

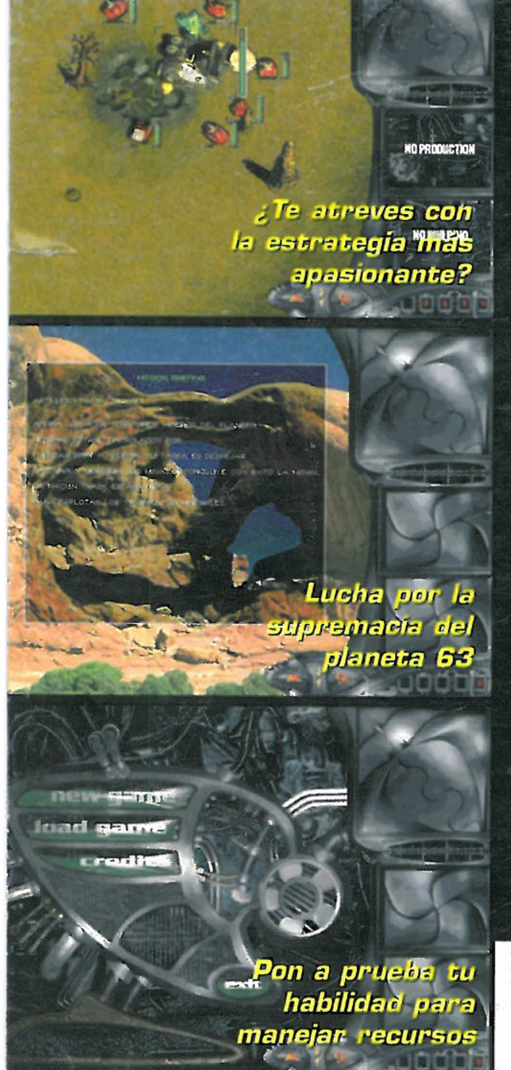
- Albaranes, Facturas, Facturas de Proveedor, Almacén, Estadísticas y Gráficas, Utilidades.
- Existencias, Stock, Entrega y Medio de Envío.

PRENSA TÉCNICA • C/ Alfonso Gómez nº 42, nave 1-1-2. 28037 Madrid • Fax: 91 304 17 97 • www.prensatecnica.com

SOLICITE INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO 91 304 06 22

GRATIS EN EL CD-ROM





Echelon

explore, discover and eliminate

Mega Games

El elemento SORPRESA

TOP SECRET

En nuestro CD-Rom hay unos archivos a los que nunca deberías acceder, por eso los hemos escondido dentro de los más de seiscientos megas de información que contiene el mismo. Creemos que están tan escondidos que no daréis con ellos ni en mil años, pero si buceáis un tiempo y lográis encontrarlos, no lo divulguéis a nadie, que el secreto quede sólo entre nosotros.



PC CD rom

Niveles

- Quake III Arena
- Unreal Tournament
- Carmageddon
- Quake II
- Shadow Warrior
- Dungeon Keeper 2
- Total Annihilation

Demos

- Messiah
- Star Wars Ep. 1: Pit Droids
- Supreme Snowboarding
- Rayman 2
- Shadow Company
- Freespace 2
- The Wheel of Time
- Tonic Trouble
- Seven Kingdoms 2

Fondos y salvapantallas

- Quake III Arena
- Unreal Tournament
- FIFA 2000
- Half Life
- Extreme Assault
- Tomb Raider
- Terminator 3
- Pulp Fiction
- Alien 4

Parches

- Age of Empires 2
- Fifa 2000
- M. Flight Simulator 2000
- Homeworld
- PC Fútbol 2000
- Revolt
- Spec Ops 2
- Swat 3
- Planescape Torment
- Unreal Tournament
- Wheel of Time
- C&C: Tiberian Sun
- Duke Nukem 3D
- Half Life
- Civilization: call to power
- Baldur´s Gate